

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF REMAJA AWAL KOTA PEKANBARU

SKRIPSI



OLEH :

**ANGGITA ROKAYA. N
NIM. 11461203713**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU**

2021



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU AGRESIF REMAJA AWAL KOTA PEKANBARU**

Oleh :

ANGGITA ROKAYA.N

11461203713

SKRIPSI

Telah diterima dan disetujui untuk diujikan pada sidang munaqasyah

dalam sidang panitia ujian sarjana strata satu (S1)

Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri

Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 15 April 2021

PEMBIMBING

Eka Fitriyani, M.Psi., Psikolog.

NIP: 19840721 201503 2 002



PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh :

Nama Mahasiswi : Anggita Rokaya N

NIM : 11461203713

Judul Skripsi : Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Remaja Awal Kota Pekanbaru

Telah di pertahankan di depan panitia ujian Serjana Strata Satu (S1) Fakultas Psikologi Universita Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan disetujui untuk memenuhi Sebagian dari syarat syarat guna memperoleh gelar Serjana Strata Satu (S1) Psikologi.

Hari/Tanggal : Senin / 09 Agustus 2021

Bertepatan dengan : 01 Muharram 1443 H

TIM PENGUJI

(.....) Ketua,
(Dr. H Zuriatul Khairi, M.Ag., M.Si)
NIP : 19651028 198903 1 005

(.....) Sekretaris,
(Eka Fitriani, M.Psi., Psikolog)
NIP : 19840721 201503 2 002

(.....) Penguji I
(Drs. Cipto Hadi, M.Pd)
NIP : 19670708 199802 1 001

(.....) Penguji II
(Yuli Widiningsih, M.Psi., Psikolog)
NIP : 19760719 200710 2 004

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

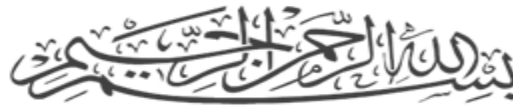
© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang UIN Suska Riau

State Islami University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN



Ucap syukur atas karunia-Mu ya Allah
Tanpa kemudahan yang engkau berikan Hamba tidak akan mampu menyelesaikan tugas hamba menjadi seorang umat di muka bumi.

Dan atas izin Allah,ku persembahkan tulisan ini kepada :

Ibundaku tersayang Ermayulis Harahap

Dan

Ayahandaku tercinta T.Charlie Nasution (Alm)

Ibundaku tercinta ...

Kau kirimkan aku kekuatan lewat untaian kata dan iringan do'a. Tak ada keluh kesah di wajahmu dalam mengantarkan anak mu ke gerbang masa depan yang cerah tuk raih segenggam harapan dan impian menjadi kenyataan.

Ayahanda ku tersayang...

Meskipun engkau telah bersama ALLAH SWT di surga sana, engkau tetap menjadi pahlawan, cinta pertama dan penyemangat dalam hidupku, tugas hidupmu begitu berat tapi kau tak pernah menyerah demi kebahagiaan anakmu.

Kini studiku telah selesai berkat do'a dan restumu dalam hidupku. Terimakasih

ayah sudah menjadi seseorang yang terbaik dalam hidupku.

Abang dan kakak ku tersayang...

Terimakasih banyak atas dukungan, semangat, serta do'a-do'a yang telah kalian berikan.

Teruntuk Teman-temanku....

Terimakasih selalu mendukungku, baik susah, senang, duka, Bahagia, Selalu ada disampingku, selalu sabar denganku, Pengorbananmu menjadi bagian semangatku

Aku bangga memiliki kalian



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MOTTO

Apa yang kamu takuti dalam dirimu itu bukan berarti akan menjadi hal buruk bagimu, melainkan dalam setiap ketakutanmu pasti ada sebuah hasil yang baik jika kita terus belajar memahami ketakutan itu dengan terus berpikir positif

(Anggita Rokaya N)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah Yang Maha Mengetahui, yang telah mengutus Rasul-Nya Muhammad SAW dan menurunkan Kitab-Nya, Al-Qur'an Al-Karim, sebagai petunjuk bagi manusia untuk mencapai kebahagiaan hidup dunia dan akhirat. Shalawat dan salam semoga senantiasa dikaruniakan kepada Nabi Muhammad, penutup para nabi dan rasul, dan juga kepada seluruh keluarga dan sahabatnya. Alhamdulillah berkat rahmat dan hidayah Allah SWT peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Hubungan antara Intensitas Bermain game online dengan Perilaku Agresif Remaja Awal di kota Pekanbaru**. Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapat gelar Sarjana (S1) pada Fakultas Psikologi UIN Suska Riau.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan serta kejanggalan baik dalam bentuk, susunan, dan tata bahasa maupun dalam bentuk ilmiah. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak agar lebih sempurna dimasa yang akan datang.

Peneliti sadar bahwa keberhasilan dalam menyusun skripsi ini tidak lepas dari bantuan orang-orang yang berada di sekeliling baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dalam hal ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Bapak Dr. Kusnadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr. Zuriatul Khairi, M.Ag, M.Si., selaku Wakil Dekan I, Ibu Dr. Vivik Shofiah, M.Si., selaku Wakil Dekan II, dan Ibu Dr. Yuslenita Muda, M.Sc., selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Hirmaningsih, S.Psi., M.Psi., Psikolog., selaku Penasehat Akademik (PA). Terimakasih atas nasehat, bimbingan, dan waktu yang telah ibu berikan, semoga Allah balas kebaikan yang berlipat ganda.
5. Ibu Eka Fitriyani, M.Psi., Psikolog., selaku dosen pembimbing skripsi. Terima kasih atas waktu, ilmu, dukungan, bimbingan, dan kesabaran ibu berikan kepada peneliti selama proses penyelesaian skripsi. Semoga ilmu yang ibu berikan dapat bermanfaat dan Allah balas kebaikan yang berlipat ganda.
6. Bapak Cipto Hadi, M.Pd., selaku narasumber I. Terima kasih atas waktu, ilmu, dukungan, dan kesabaran ibu berikan kepada peneliti selama proses penyelesaian skripsi. Semoga ilmu yang ibu berikan dapat bermanfaat dan Allah balas kebaikan yang berlipat ganda.
7. Ibu Yuli Widiningsih, M.Psi, selaku narasumber II. Terima kasih atas waktu, ilmu, dukungan, dan kesabaran ibu berikan kepada peneliti selama proses penyelesaian skripsi. Semoga ilmu yang ibu berikan dapat bermanfaat dan Allah balas kebaikan yang berlipat ganda.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Riau Sultan Syarif Kasim Riau. Terima kasih atas segala ilmu, nasehat, pengalaman, dan dukungan, semoga Allah balas kebaikan yang berlipat ganda.
9. Kepada keluarga besar peneliti, Ayahanda dan Ibunda, serta abang dan kakakku tersayang, karena berkat do'a serta dukungan moril dan materil



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

mereka yang diberikan pada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

10. Kepada teman-teman Kelas B angkatan 2014 yang tidak dapat disebutkan satu persatu peneliti ucapkan terima kasih yang tak terhingga atas kerja sama yang sangat membantu selama masa perkuliahan, semoga silaturahmi kita terus terjalin.

11. Kepada rekan-rekan Resimen Mahasiswa (Menwa) satuan 042/Indra Bumi peneliti ucapkan terimakasih yang senantiasa memberikan semangat, motivasi dan dukungan.

12. Kepada sahabat terkasih, Ita, Imel, dea, vivi, harun, adit, dan kikit peneliti ucapkan terimakasih yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan untuk peneliti serta senantiasa setiap saat mendengarkan keluh kesah peneliti.

13. Teruntuk semua responden yang bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini, tanpa bantuan dan kontribusi para responden, penelitian ini tidak akan dapat diselesaikan.

Semoga segala amal baik yang telah kalian berikan mendapat keridhoan dan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Tiada makhluk yang sempurna didunia ini termasuk penulis yang pastinya tak luput dari salah dan khilaf. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam pengetahuan bagi perkembangan keilmuan psikologi.

Pekanbaru, 04 Agustus 2021

Peneliti,

Anggita Rokaya.N
NIM. 11461203713



HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF REMAJA AWAL KOTA PEKANBARU

Oleh

Anggita Rokaya N

Fakultas Psikologi

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Anggita.rokaya07@gmail.com

ABSTRAK

Perilaku agresif merupakan suatu tindakan yang dilakukan individu secara sengaja dengan tujuan menyakiti atau melukai individu baik secara fisik maupun verbal. Alasan mengambil penelitian ini karena perilaku agresif dapat terjadi akibat adanya penguatan intensitas bermain game online. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja awal. Subjek penelitian ini adalah remaja awal laki-laki di Pekanbaru dengan jumlah sampel sebanyak 150 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *accidental sampling*, dengan mengisi pernyataan dalam bentuk skala. Berdasarkan hasil analisis menggunakan *product moment* diperoleh $p = 0,000 (< 0,05)$. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan ada hubungan yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja awal diterima. Selain itu, diperoleh koefisien determinasi 12 % terhadap perilaku intensitas bermain *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku agresif pada remaja awal di kota Pekanbaru.

Kata Kunci : *Intensitas Bermain Game Online , Perilaku Agresif, Remaja Awal.*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



THE RELATIONSHIP BETWEEN THE INTENSITY OF ONLINE GAME PLAYING WITH THE AGGRESSIVE BEHAVIOR OF EARLY ADOLESCENTS, PEKANBARU CITY

By

Anggita Rokaya N

Faculty of Psychology

State Islamic University Of Sultan Syarif Kasim Riau

Anggita.rokaya07@gmail.com

ABSTRACT

Aggressive behavior is an action that is done by individuals on purpose with the aim of hurting or injuring the individual, both physically and verbally. The reason for taking this study is because aggressive behavior can occur due to the strengthening of the intensity of playing online games. The purpose of this study was to determine the relationship between the intensity of playing online games and the aggressive behavior of early adolescents. The subjects of this study were male adolescents in Pekanbaru with a total sample of 150 people. Sampling in this study was accidental sampling, by filling out a statement in the form of a scale. Based on the results of the analysis using the product moment, it was obtained $p = 0.000 (<0.05)$. Thus, the hypothesis which states that there is a very significant relationship between the intensity of playing online games and the aggressive behavior of early adolescents is accepted. In addition, the coefficient of determination is 12% on the intensity of playing online games. The results showed that the intensity of playing online games had a significant relationship with aggressive behavior in early adolescents in the city of Pekanbaru.

Keywords: *Intensity of Playing Online Games, Aggressive Behavior, Early Adolescence*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Keaslian Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Perilaku Agresif	13
1. Definisi Perilaku	13
2. Defenisi Perilaku Agresif.....	14
3. Aspek-Aspek Perilaku Agresif.....	16
4. Ciri-Ciri Perilaku Agresif	16
5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresif	18
6. Tipe-Tipe Perilaku Agresif	22
7. Dampak Perilaku Agresif.....	23
B. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	24
1. Pengertian Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	24
2. Aspek-Aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	26
C. Remaja Awal.....	27
1. Pengertian Remaja	27
2. Perkembangan Remaja.....	27



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Kerangka Berfikir	29
E. Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	32
B. Variabel Penelitian.....	32
C. Definisi Operasional	32
D. Populasi dan Sample Penelitian	33
E. Metode Pengumpulan Data	35
F. Uji Coba Alat Ukur.....	38
G. Teknik Analisis Data	42
H. Jadwal penelitian	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Pelaksanaan Penelitian	44
B. Hasil Penelitian.....	44
C. Pembahasan	51
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 <i>Blue Print</i> Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	37
Tabel 1.2 <i>Blue Print</i> Skala Perilaku Agresif	38
Tabel 2.1 <i>Blue Print</i> Setelah <i>Try Out</i> Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	40
Tabel 2.2 <i>Blue Print</i> Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	40
Tabel 2.3 <i>Blue Print</i> Skala Perilaku Agresif	41
Tabel 2.4 <i>Blue Print</i> Skala Perilaku Agresif	41
Tabel 2.5 Hasil Uji Reliabilitas	42
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	43
Tabel 4.1 Uji Normalitas	46
Tabel 4.2 Uji Linearitas Data Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dengan Perilaku Agresif	46
Tabel 4.3 Uji Hipotesis Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dengan Perilaku Agresif	47
Tabel 4.4 Rumus Norma Kategorisasi	48
Tabel 4.5 Gambaran Data Perilaku Agresif	49
Tabel 4.6 Kategorisasi Perilaku Agresif (Y)	49
Tabel 4.7 Gambaran Data Hipotetik Dan Empirik Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	50
Tabel 4.8 Kategorisasi Variabel Intensitas Bermain <i>Game Online</i> (X)	50
Tabel 4.9 Sumbangan Peraspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i> terhadap Perilaku Agresif	51



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan bermain merupakan hal yang menyenangkan yang selalu dilakukan dengan cara berulang-ulang untuk mendapatkan kesenangan atau mencapai prestasi tertentu yang diinginkan. Selain itu kegiatan bermain biasanya digunakan untuk mengurangi atau mengalihkan stress terhadap permasalahan yang di hadapi, mulai dari anak-anak sampai dewasa serta berbagai kalangan semuanya menyukai kegiatan bermain, bahkan bagi para anak-anak bermain merupakan bahasa universal yang mampu menjadikan sebuah sarana komunikasi bahkan terapeutic yang efektif (Wang, 2005).

Perkembangan teknologi di Era saat ini sangat pesat, salah satunya internet yang perkembangannya memberikan kemudahan bagi manusia dalam berbagai hal. Menurut data yang diperoleh dari sebuah lembaga PBB bernama *International Telecommunication Union (ITU)* secara global 47 % dari populasi dunia sudah bisa *online*, yakni menggunakan fasilitas internet. Menurut Achab *et al.*, 2011 salah satu fasilitas yang tersambung dengan internet yaitu *game online* , yang menyediakan video games berbasis internet dengan jangkauan yang luas yang menjadikan daya tarik diseluruh dunia.

Game online telah menjadi budaya pada sebagian orang, hal ini dapat kita lihat dalam hasil penelitian yang dilakukan (Griffiths, 2008) pada anak usia remaja awal menunjukan hampir sepertiganya bermain *game online* setiap hari, sekitar 70% dari padanya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Presentase remaja usia 15-19 tahun yang mengalami kecanduan *game online* di Amerika Serikat adalah 8,4 % pada pria dan 4.5% pada wanita (Gunuc, 2014).

Hal ini dapat kita lihat seberapa intensitasnya anak Indonesia yang bermain *game online*. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2014) menyatakan sekitar 10,1% dari pengguna internet di Indonesia merupakan pemain *game online*. Jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat antara 5%-10% setiap tahunnya, terutama karena semakin pesatnya infrastruktur internet. Dilansir dari Tribunnews sampai sekarang terdapat lebih 25 juta pengguna *game online* di Indonesia dimana 70% pemain *game online* di Indonesia berusia 13-17 tahun dan 18-24 tahun (Anjungroso, 2014), tidak dapat kita bayangkan meningkat hingga berapa persen sampai akhir tahun 2018 ini.

Menurut Nashori dalam haqq (2016) menyatakan bahwa intensitas bermain *game online* meliputi frekuensi atau keseringan remaja bermain *game online* mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain dan menyebabkan mereka tidak bisa mendapatkan pengetahuan serta tidak bisa mengembangkan kemampuan atau kecakapan-kecakapan dalam berhubungan dengan orang lain, lamanya waktu dalam bermain *game online* menyebabkan menjadikan seseorang menganggap *game online* lebih penting dari pada hal-hal lainnya, perhatian penuh dalam bermain *game online* membuat seseorang tidak mau melakukan aktifitas-aktifitas yang lain yang mungkin lebih penting dari pada bermain game, serta emosional pada permainan *game online* seperti rasa marah saat mengalami kekalahan atau pun rasa senang saat mengalami kemenangan menyebabkan seseorang ingin terus

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

bermain *game online*. Selain itu kekalahan atau kemenangan yang di raihny dapat mempengaruhi kecendrungan perilaku agresivitasnya.

Remaja adalah suatu tahap perkembangan dalam diri manusia antara masa anak-anak dan dewasa yang ditandai dengan perkembangan-perkembangan fisik secara umum serta perkembangan kognitif dan sosial. remaja awal disini disebutkan rentang usia 15 hingga 18 tahun. (Desmita, 2012). Secara kognitif dalam Desmita (2012) masa remaja juga ditandai dengan suatu priode kehidupan di mana kapasitas untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan secara efesien mencapai puncak, hal ini dikarenakan selama priode remaja ini proses pertumbuhan otak mencapai kesempurnaan (Mussen, Conger, Kagan, 1969).

Dalam hal pengambilan keputusan tidak jarang remaja salah karena memiliki orientasi mengambil keputusan yang dipengaruhi oleh teman sebaya serta kelompok-kelompok yang ada disekitarnya, terkhususnya dalam hal bermain *game online* . Seperti penelitian yang dilakukan oleh Rikiyanto (2011) dari hasil penelitian yang ditemukan, pengaruh *game online* terhadap remaja disebabkan oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang melatar belakangi adalah faktor internal yaitu faktor yang timbul dalam diri seseorang seperti rasa ingin tahu, dan prestise dan faktor eksternal yaitu faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu seperti pengaruh dari teman sebaya (lingkungan teman bermain) dan keluarga.

Remaja awal merupakan masa transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Dalam perkembangannya ini, remaja masih kuat egoisnya. Remaja merupakan masa paling penting karena memiliki dampak langsung dan dampak

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

jangka panjang dari apa yang terjadi pada masa ini. Masa remaja memiliki tugas-tugas pokok perkembangan. Pada masa ini juga remaja masih belum memiliki pendirian sehingga masih terikut-ikut dengan teman sebaya. Sehingga tidak dapat dipungkiri terjadi kenakalan remaja. Salah satunya yaitu dengan bermain *game online*.

Kecanduan *game online* ditandai dengan sejauh mana remaja bermain *game online* secara berlebihan yang dapat memberikan pengaruh negatif bagi pemain tersebut (Weinstein, 2010). Beberapa komponen untuk menilai seseorang dengan kecanduan *game online* adalah *salience, tolerance, withdrawal, mood modification, relapse, conflict* dan *problem*, dengan adanya empat dari tujuh kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami adiksi *game* (Lemmens, 2009).

Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar berisikan unsur kekerasan, analisis pada isi video game menunjukkan bahwa sekitar 89 % mengandung unsur kekerasan, Ritcher dan Dill (dalam Gentile 2014) selain dampak buruk di atas, dampak video game terhadap pelajar adalah siswa akan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, siswa akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena maen *game*, uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain *game online*, lupa waktu pola makan akan terganggu, emosional siswa juga akan terganggu karena efek game ini, jadwal beribadah pun kadang akan di lalaikan oleh siswa, siswa cenderung akan membolos sekolah demi game kasayangan mereka.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Didalam game online yang berisikan unsur kekerasan mempertemukan orang dari beragam sifat dan perilakunya salah satu perilaku yang ada yaitu agresif. Dalam mengkaji korelasi antara hubungan intensitas bermain game online dengan perilaku agresif dapat dilihat bahwa terpaan kekerasan video game online berdampak pada kondisi internal seseorang yang tercermin dari rangsangan, afektif, dan kognitif.

Terpaan yang meningkat pada akhirnya akan mempengaruhi individu untuk mengambil sebuah keputusan dalam bermain game online dan memungkinkan untuk meningkatnya perilaku agresif individu tersebut yang dilihat dari pengetahuan akan permainan game online dari waktu ke waktu, pengamatan sehari-hari dan interaksi dalam dunia nyata dan khayalan sehingga pemain yang sering bermain game online yang berunsur kekerasan mungkin mengalami perubahan kepribadian yang agresif, untuk melihat hubungan antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresif diawali dari seseorang yang hanya melihat hingga merekam sebuah perilaku agresif dalam permainan tersebut dan kurangnya cara untuk mengatur diri dan kemampuan untuk belajar memilih apa yang harus ditiru dari efek yang ditimbulkan oleh permainan game online yang menyebabkan sebuah kesalahan dalam pemilihan suatu tindakan karena terkena efek negatif yang diberikan oleh game tersebut sehingga memproduksi suatu sikap atau perilaku agresif dalam bermain game online

Akan tetapi dalam hal ini *game online* tidak hanya sekedar memberikan dampak negatif terhadap penggunaannya tetapi disisi lain ada beberapa dampak positif bermain *game online* jika frekuensi bermainnya mampu dikontrol oleh penggunaannya. Dalam penelitian (M.Yahya, 2013) adapun beberapa dampak positif

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari *game online* bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah di awasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain game, siswa akan lebih berfikir kreatif.

Ketergantungan *game online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi berbagai aspek, salah satunya aspek perilaku remaja tersebut. Ketika anak sudah ketergantungan dengan *game online* maka mengurangi sosialisasi anak dengan lingkungan sekitar, selain itu banyak cara yang dilakukan oleh remaja untuk mendapatkan model-model dari perilaku yang mereka lakukan, salah satunya dengan melihat model-model yang ada dalam *game online*, hal ini didukung dengan jenis permainan yang ditawarkan dalam *game online* banyak yang bertemakan kekerasan seperti memukul, menendang, menembak dan membunuh lawan (Muchtar, 2005).

Sebuah penelitian yang dilakukan di Amerika oleh Gentile (2009) menyimpulkan bahwa 8,5 % *gamer* berusia 8-18 tahun memperlihatkan kecanduan *video game* yang mengarah pada perilaku patologis seperti berbohong, mencuri, sering memukul teman, bolos sekolah. Anak yang telah kecanduan akan menghabiskan waktu dua kali lebih banyak untuk bermain *game* dibandingkan dengan anak lain.

Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sakamoto, Kobayashi dan Kimura (2003) yang mengukur akibat *video game* terhadap perilaku agresif siswa kelas lima dan enam. Mereka disuruh bermain *video game* yang mengandung kekerasan dan hasilnya para siswa setelah empat sampai enam bulan menunjukkan perilaku agresif mereka. Dengan demikian dapat dipahami

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bahwasanya *video game* yang mengandung kekerasan mempengaruhi perilaku agresi mereka.

Perilaku agresif merupakan tindakan yang berupa kekerasan, yang dilakukan oleh manusia terhadap sesamanya, dimana dalam perilaku agresif tersebut terkandung maksud untuk membahayakan atau menciderai orang lain. Agresivitas bahkan dianggap sebagai tingkah laku normal dan terjadi pada sebagian besar remaja sebagai wujud dari masalah psikologis yang dihadapinya. remaja memiliki resiko yang cukup tinggi untuk melakukan perilaku agresif.

Dari hasil data karakteristik responden pada penelitian Siti dkk (2020) terlihat bahwa responden dengan usia 15 tahun lebih dominan menyukai game online bertema kekerasan seperti mobile legend, PUBG, GTA-V. dan mereka menyatakan gemar bermain game online dan juga kerap mengulangi permainan yang pernah dimainkan sebelumnya. Sehingga dapat di simpulkan bahwa seseorang yang menyukai game online dan melakukan nya secara berulang-ulang berpengaruh terhadap perilakunya.

Penelitian dilakukan di kota Pekanbaru, di 4 (empat) kecamatan yaitu, kecamatan marpoyan damai, kecamatan sukajadi, kecamatan bukit raya, dan kecamatan tampan. karena berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada bulan januari 2020 terdapat banyak remaja awal yang bermain *game online* di *game center* pada kecamatan tersebut. Peneliti menemukan hasil wawancara ada beberapa model perilaku agresivitas yang dilakukan oleh remaja awal yang sedang bermain *game online* . Dari beberapa perilaku agresif tersebut dapat dibedakan menjadi dua jenis yakni agresif verbal dan agresif fisik. Dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

agresivitas yang bersifat verbal peneliti menemukan beberapa kata-kata yang tidak pantas diucapkan seperti kata-kata kasar yang bersifat cacian atau hanya lampiasan emosi contohnya *bongak, brengsek, asu, anjiang*, dan lain-lain. Sedangkan perilaku agresif yang bersifat fisik seperti sekedar memukul meja *game center*, kursi, dan teman sekitarnya.

Didukung oleh penelitian yang dilakukan Herlen (2016) yaitu terdapat hasil bahwa intensitas bermain *game online* memiliki hubungan positif dan signifikan dengan agresif, karena perilaku pemain *game online* dapat menjadi kasar dan agresif akibat terpengaruh dari yang dilihat dan yang dimainkan dalam permainan *game online* tersebut. Selain itu intensitas bermain *game online* membuat perilaku menjadi agresif dan perasaan frustrasi. Frustrasi itu sendiri artinya adalah hambatan terhadap pencapaian suatu tujuan. Sehingga menimbulkan kemarahan dan emosi marah inilah yang memicu agresif seperti siswa yang bermain *game online* sering kali merasa frustrasi Ketika mengalami kekalahan pada saat menemui hambatan dalam mencapai tujuannya yaitu untuk memperoleh kemenangan dalam bermain *game online* . Perasaan frustrasi inilah yang memunculkan perilaku agresif pada siswa.

Namun, berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Windi (2017) terdapat bahwa perilaku agresif remaja tidak sepenuhnya di latar belakang oleh intensitas atau frekuensi bermain *game online* , akan tetapi dapat diakibatkan oleh pengaruh dari luar. Dan menurut Windi (2017) jika remaja berada di lingkungan yang saling mengingatkan untuk tidak melakukan hal yang kurang baik, seperti bersikap kasar, bertengkar dan mewajibkan bersikap lemah lembut

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

dan dididik oleh orang tua yang selalu membekali dan membentengi anak-anaknya dengan ilmu agama justru dapat mengontrol dirinya untuk tidak berperilaku agresif. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja awal di kota Pekanbaru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran diatas, adapun rumusan masalah yang diangkat oleh penulis sesuai yang telah dipaparkan di latarbelakang yaitu, sebagai berikut :

1. Bagaimana hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja awal kota Pekanbaru ?
2. Apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja awal kota Pekanbaru ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja awal kota Pekanbaru.
2. Untuk mengetahui apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja awal kota Pekanbaru.

D. Keaslian Penelitian

Berdasarkan penelusuran penelitian yang telah ada sebelumnya, penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu yang sesuai dengan tema yang diangkat

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

oleh penulis serta ingin memaparkan bahwa penelitian penulis saat ini adalah orisinil dan belum terdapat kesamaan variabel dari beberapa penelitian. Adapun tinjauan penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Isnaini dan teuku (2017) dengan judul *“Kecanduan Game onlineHubungannya Dengan Prestasi Akademik Remaja Di Banda Aceh”*. Hasil penelitiannya yaitu Secara khusus hasil penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *Game online* dengan prestasi akademik remaja ditinjau dari komponen *salience* dan tidak terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *Game online* dengan prestasi akademik remaja ditinjau dari komponen *mood modification*.

Perbedaan dengan penelitian penulis saat ini yaitu terletak pada variabel X. Penelitian sebelumnya menggunakan variabel X (kecanduan *game online*) penulis saat ini menggunakan variabel X (intensitas bermain *game online*). Selain itu, perbedaan nya juga terdapat pada lokasi penelitian, lokasi penelitian yang dilakukan oleh Isnaini dan teuku (2017) dilakukan di Banda Aceh. sedangkan lokasi penelitian yang peneliti lakukan yaitu di kota Pekanbaru

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ferry dan Endang (2016) dengan judul *“Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game onlinePada Mahasiswa Pemain Game onlineDi Game Center X Semarang”*. Hasil penelitiannya yaitu terdapat hubungan negative antara kontrol diri dengan intensitas bermain *Game online* pada mahasiswa pemain *Game online* di game center X Semarang dapat diterima.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Perbedaan dengan penelitian penulis saat ini yaitu terletak pada variabel X. Penelitian sebelumnya menggunakan variabel X (kontrol diri) dan variabel Y (intensitas bermain *game online*), penulis saat ini menggunakan variabel X (intensitas bermain *game online*) dan Y (perilaku agresif remaja awal). Selain itu, perbedaan nya juga terdapat pada lokasi penelitian, lokasi penelitian yang dilakukan oleh ferry dan endang (2016) dilakukan di Semarang sedangkan lokasi penelitian yang peneliti lakukan yaitu di kota Pekanbaru

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad(2014) dengan judul “ *Hubungan Intensitas Bermain Game online Terhadap Terjadinya Stres, Depresi, Sosial Phobia, Gangguan Tidur Serta Prilaku Agresif*”. Hasil penelitian yaitu adanya hubungan yang signifikan pada intensitas bermain *game online* terhadap terjadinya stres depresi sosial phobia serta gangguan tidur.

Perbedaan dengan penelitian penulis saat ini yaitu terletak pada jumlah variabel penelitian. Jika penelitian yang dilakukan oleh Mohammad (2014) terdapat enam variabel yaitu Intensitas Bermain *game online* , Stres, Depresi, Sosial Phobia, Gangguan Tidur Serta Prilaku Agresif , sedangkan penelitian yang peneliti lakukan terdapat dua variabel yaitu intensitas bermain *ame online* dan perilaku agresif remaja awal. Selain itu, perbedaan nya juga terdapat pada lokasi penelitian, lokasi penelitian yang dilakukan oleh Mohammad di Medan, sedangkan lokasi penelitian yang peneliti lakukan yaitu di kota Pekanbaru.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah saya jabarkan terdapat perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan saat ini yaitu perbedaannya

terletak pada variabel X maupun Y, sehingga penelitian yang peneliti lakukan masih orisinal yaitu variabel X (intensitas bermain *game online*) dan Y (perilaku agresif remaja awal). Adapun fokus secara keseluruhan penulis saat ini pada intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja awal di kota Pekanbaru.

E. Manfaat Penelitian

Selanjutnya apabila penelitian ini mampu melaksanakan penelitian dengan baik, diharapkan penelitian ini dapat berguna bagi pihak-pihak yang berkepentingan, baik kegunaan Akademis maupun Praktis. Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penelitian dan teori-teori dalam bidang psikologi pada umumnya serta memperluas wawasan mengenai pengetahuan tentang hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja awal kota Pekanbaru.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru kepada subjek dan para pembaca tentang perilaku agresif dan faktor-faktor yang mempengaruhinya seperti intensitas bermain *game online*. Bagi orang tua lebih mengawasi anaknya dalam bermain game online agar mengurangi perilaku agresif anak. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya guna mengembangkan penelitian yang sudah ada. Khususnya yang berkaitan dengan perilaku agresif.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perilaku Agresif

1. Defenisi Perilaku

Psikologi memandang perilaku manusia (*human behavior*) sebagai reaksi yang dapat bersifat sederhana maupun bersifat kompleks. Kurt lewin, mengatakan bahwa perilaku adalah fungsi karakteristik individu dan lingkungan yaitu, karakteristik individu meliputi berbagai variable seperti motif, nilai-nilai, sifat kepribadian, dan sikap yang saling berinteraksi satu sama lain dan kemudian berinteraksi pula dengan faktor-faktor lingkungan dalam menentukan perilaku.

Perilaku itu diperluas dan dimodifikasi oleh Ajzen (dalam Saifuddin 1995). Modifikasi ini dinamai teori perilaku terencana. Inti teori perilaku terencana tetap berada pada faktor intensi perilaku namun determinan intensi tidak hanya dua (sikap terhadap perilaku yang bersangkutan dan norma-norma subjektif) melainkan tiga dengan diikut sertakannya aspek control perilaku yang dihayati. Menurut teori perilaku terencana, di antara berbagai keyakinan yang akhirnya akan menentukan intensi dan perilaku tertentu adalah keyakinan mengenai tersedia tidaknya kesempatan dan sumber yang diperlukan. Interaksi antara situasi lingkungan dengan sikap, dengan berbagai faktor di dalam maupun di luar diri individu akan membentuk suatu proses kompleks yang akhirnya menentukan bentuk perilaku seseorang.

2. Defenisi Perilaku Agresif

Agression atau agresif disebut juga dengan penyerangan atau serangan. Perilaku agresif adalah perilaku fisik atau verbal yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerusakan. Adapun perilaku yang termasuk dalam agresif ini yaitu, menendang dan menampar, mengancam dan menghina, bahkan bergunjing atau dengan menyindir (Myers, 2012). Menurut Glynis M. Breakwell (2002) agresi didefinisikan sebagai setiap bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau merugikan seseorang yang bertentangan dengan kemauan orang itu. Perilaku agresif verbal merupakan bentuk perilaku agresif yang menyakiti atau melukai perasaan orang lain, misalnya menghina, mengancam, mempermalukan, marah, membentak. Menurut Buss dan Perry (dalam Rifa Hidayah 2009) perilaku agresif adalah keinginan menyakiti orang lain, untuk mengekspresikan perasaan negatifnya seperti permusuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Perilaku agresif merupakan tindakan yang dilakukan oleh individu dalam bentuk fisik maupun verbal dengan tindakan kekerasan seperti memukul, berkelahi, menghina orang lain, merusak sesuatu yang bertujuan untuk melukai atau menciderai seseorang dan merusak sesuatu. Perilaku agresif merupakan bentuk perilaku sosial yang maladaptif karena perilaku tersebut cenderung tidak dapat diterima oleh lingkungan, karena perilaku tersebut juga cenderung merusak dan merugikan orang lain. Senada dengan pendapat tersebut, Anantasari (2006) yang menyatakan bahwa perilaku agresif merupakan tindakan yang berupa kekerasan, yang dilakukan oleh manusia

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

terhadap sesamanya, dimana dalam perilaku agresif tersebut terkandung maksud untuk membahayakan atau menciderai orang lain, dan diindikasikan antara lain oleh tindakan untuk menyakiti, merusak, baik secara fisik, psikis, maupun sosial.

Target perilaku agresif tidak hanya kepada seseorang yang dianggap musuh tetapi juga kepada barang-barang atau sesuatu disekitarnya. Oleh sebab itu tidak jarang kita melihat saat seseorang sedang marah cenderung bersifat agresif seperti merusak atau bahkan membanting barang-barang disekitarnya. Pendapat tersebut juga didukung oleh Abidin (2005), bahwa agresif memiliki beberapa karakteristik. Karakteristik yang pertama, agresif merupakan tingkah laku yang bersifat membahayakan, menyakitkan, dan melukai orang lain. Kedua, agresif merupakan suatu tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang dengan maksud untuk melukai, menyakiti dan membahayakan orang lain atau dengan kata lain dilakukan dengan sengaja. Ketiga, agresif dilakukan untuk melukai korban secara fisik, psikis (psikologis), misalnya menghina orang lain.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif tidak hanya suatu tindakan untuk menyakiti seseorang secara fisik, tetapi juga secara psikis dan perasaan, dan juga tidak hanya berupa tindakan secara langsung tetapi juga secara verbal. Dan juga perilaku agresif juga tidak hanya ditujukan kepada seseorang yang dianggap musuh tetapi juga kepada barang-barang yang ada disekitar. Menurut Lewin (dalam Sarwono, 2007), remaja memiliki resiko yang cukup tinggi untuk melakukan perilaku agresif.

Agresivitas bahkan dianggap sebagai tingkah laku normal dan terjadi pada sebagian besar remaja sebagai wujud dari masalah psikologis yang dihadapinya. Mereka menggunakan metode penyelesaian masalah yang kurang tepat dalam mengatasi pergolakan emosinya. Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan agresivitas, yaitu faktor sosial, faktor kultural, faktor gender, faktor sumber daya, faktor personal, faktor media massa dan faktor situasional (Sarwono & Meinarno, 2009).

3. Aspek-aspek Perilaku Agresif

Buss dan Perry (1992) dikutip dari Rifa Hidayah (2009) agresif terdiri atas empat jenis, yaitu :

- a. Agresivitas fisik, adalah bentuk agresivitas yang dilakukan untuk melukai orang lain secara fisik.
- b. Agresivitas verbal, adalah bentuk agresivitas yang dilakukan untuk melukai orang lain secara verbal, dengan kata-kata.
- c. Kemarahan merupakan salah satu bentuk agresivitas yang sifatnya tersembunyi dalam perasaan seseorang terhadap orang lain tetapi efeknya bisa nampak dalam perbuatan yang menyakiti orang lain.
- d. Permusuhan adalah sikap atau perasaan negatif terhadap orang lain yang muncul karena perasaan tertentu.

4. Ciri-ciri Perilaku Agresif

Agresif walaupun merupakan konsep yang sangat familiar tetapi tidak mudah untuk mendefenisikannya. Agresif dikategorikan sebagai perilaku yang disebabkan oleh erlalu meningkatnya hormon testoteron. Perilaku agresif

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

merupakan salah satu respon yang muncul dari rasa frustrasi (Waston, 1984). Hipotesis frustrasi-agresif dikembangkan oleh Berzkowitz (1990) yang menjadi perspektif *cognitive-neassociation* yang menyatakan bahwa peristiwa-peristiwa yang tidak menyenangkan akan menstimulasi perasaan negatif yang menstimulasi otomatis berbagai pikiran, ingatan, respon fisiologis, dan reaksi motorik. yang berasosiasi dengan reaksi melawan atau menyerang.

Perilaku agresif akan semakin meningkat atau menurun tergantung sejauh mana penguah diterima. Penguahan positif dalam konteks sehari-hari seringkali diekspresikan dengan persetujuan verbal dari orang-orang disekelilingnya (Wiggins, 1994) dalam hal ini perilaku agresif dilakukan karena seseorang menjadi korban dari stimulus yang menyakitkan, seperti diejek atau diserang orang lain dengan melakukan pembalasan. Reaksi agresif yang biasa dilakukan remaja pada umumnya disalurkan dengan cara-cara sebagai berikut :

- a. Ekspresif Agresif. Ciri-ciri remaja yang menggunakan penyaluran secara ekspresif, adalah dengan melontarkan kata-kata kasar, melemparkan kesalahan pada orang lain, tidak punya tenggang ras, memaki, mengancam lewat kata-kata atau dengan benda yang membahayakan diri sendiri maupun orang lain. Perilaku vandalisme dan balas dendam juga termasuk dalam kategori ini.
- b. Pasif agresif. Ciri-ciri pasif, adalah remaja yang menggunakan aksi tutup mulut, bergosip, menghindari kontak mata, menyalahkan diri sendiri, sering minta maaf, menangis, dan jarang tersenyum. Ada pula yang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

menyalurkan dengan memprovokasi atau memperlihatkan empati berlebihan.

Adapun bentuk-bentuk agresif lainnya dikemukakan oleh Medinus dan Johnson (Sarwono, 2002) yang mengelompokkan agresif menjadi 4 kategori yaitu:

- a. Perilaku fisik, seperti memukul, mendorong, meludah, menggigit, meninju, memarahi dan merampas.
- b. Menyerang suatu obyek yang dimaksud disini adalah menyerang benda mati atau binatang.
- c. Perilaku verbal yaitu menyerang secara verbal atau simbolis seperti mengancam secara verbal, memburuk-burukkan orang lain, sikap menuntut.
- d. Melanggar hak milik atau hak orang lain.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Agresif

Perilaku agresif muncul dikarenakan dipicu oleh beberapa faktor. Pemicu tersebut dapat dari dalam individu tersebut maupun dari luar individu tersebut. Menurut Freud (Baron, 2005) berpendapat bahwa agresif terutama timbul dari keinginan untuk mati (death wish/thanatos) yang kuat yang dimiliki oleh semua orang. Sedangkan menurut Lorenz (Baron, 2005) agresif muncul terutama dari insting berkelahi (fighting instinct) bawaan yang dimiliki oleh manusia dan spesies lainnya. Dari pendapat diatas bahwa sebenarnya pada dasarnya setiap manusia memiliki naluri yang dibawa sejak lahir untuk melakukan tindakan agresif. Oleh sebab itu dibutuhkan regulasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

emosi yang baik bagi setiap individu untuk mengontrol emosinya agar menghindari perilaku agresif atas emosi yang dirasakannya.

Setiap manusia memiliki regulasi emosi yang berbeda-beda tetapi belum tentu semuanya sudah baik, maka dari itu sangat diperlukan pelatihan regulasi emosi yang baik bagi siswa-siswa di sekolah karena mengingat tugas perkembangan dan usia remaja yang memiliki gejala emosi yang cukup besar. Berkowitz (Baron, 2005) berpandangan bahwa agresi muncul terutama dari suatu dorongan (drive) untuk menyakiti orang lain. Teori ini dikenal dengan teori dorongan, yang mengemukakan bahwa frustrasi membangkitkan motif yang kuat untuk menyakiti orang lain. Menurut Taylor, Peplau, & Sears (2009) perilaku agresif dapat muncul dengan sebab-sebab sebagai berikut:

- a. Adanya serangan dari orang lain. Individu akan secara refleks memunculkan sikap agresif terhadap seseorang yang secara tiba-tiba menyerang atau menyakiti baik dengan perkataan (verbal) maupun dengan tindakan fisik.
- b. Terjadinya frustrasi dalam diri seseorang. Frustrasi adalah gangguan atau kegagalan dalam mencapai tujuan. Ketika individu mengalami frustrasi maka akan dapat memunculkan kemarahan yang dapat membangkitkan perasaan agresif.
- c. Ekspektasi pembalasan atau motivasi untuk balas dendam. Ketika individu yang marah mampu untuk melakukan balas dendam, maka rasa marah akan semakin besar dan kemungkinan untuk melakukan agresi juga bertambah besar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- d. Kompetisi. Agresi yang tidak berkaitan dengan keadaan emosional, tetapi mungkin muncul secara tidak sengaja dari situasi yang melahirkan suatu kompetisi.

Secara khusus merujuk pada situasi kompetitif yang sering memicu pola kemarahan, pembantahan dan agresi yang tidak jarang bersifat destruktif. Pemaparan lain yang diungkapkan oleh Myers (2002), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi agresivitas yaitu:

- a. Frustrasi.
- b. Pembelajaran agresi yang mana terdapat imbalan dan pembelajaran sosial.
- c. Pengaruh lingkungan. Pengaruh lingkungan yang dimaksudkan adalah situasi lingkungan yang didalamnya termasuk insiden yang menyakitkan, suhu udara panas, serangan, kerumunan orang yang memicu munculnya tindakan agresi.
- d. Sistem saraf otak.
- e. Faktor gen atau keturunan.
- f. Faktor kimia dalam darah (alkohol dan obat-obatan).

Buss dan Perry (Anderson & Bushman, 2002) menyatakan bahwa secara umum perilaku agresif dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor personal dan faktor situasional. Faktor personal meliputi karakter bawaan individu yang menentukan reaksi individu tersebut ketika menghadapi situasi tertentu. Seperti bagaimana individu merespon emosi yang dirasakan kedalam sebuah tindakan nyata. Sementara itu, faktor situasional mencakup fitur-fitur atau hal-hal yang terjadi di lingkungan yang juga mempengaruhi reaksi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

individu terhadap suatu peristiwa. Faktor personal dan faktor situasional dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Faktor Personal

- 1) Sifat
- 2) Jenis Kelamin
- 3) Keyakinan
- 4) Sikap
- 5) Nilai
- 6) Tujuan jangka panjang

b. Faktor Situasional

- 1) Petunjuk untuk melakukan tindakan agresif (Aggressive Cues)
- 2) Provokasi
- 3) Frustrasi
- 4) Rasa sakit dan ketidak nyamanan
- 5) Obat-obatan
- 6) Insentif .

Dari pendapat beberapa tokoh diatas dapat dipahami bahwa pada dasarnya banyak motif yang melatar belakangi terbentuknya perilaku agresif, baik dari dalam individu tersebut maupun stimulus dari luar yang mempengaruhi individu tersebut untuk berperilaku agresif. Perasaan dari dalam bisa meliputi rasa kesepian, perasaan jengkel dan marah, frustasi, rasa sakit dan kecewa selain itu faktor dari luar dapat pula berarti hasutan seorang teman, provokasi maupun juga dari efek obat-obatan terlarang. Faktor- faktor

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

tersebutlah yang hendaknya dapat dikendalikan dengan baik oleh setiap individu agar individu tersebut tidak melakukan tindakan-tindakan agresif yang membahayakan diri sendiri maupun orang lain.

Selain faktor yang di atas penyebab terjadinya perilaku agresif pada remaja yaitu faktor internal (dari dalam) maupun faktor eksternal (dari luar). Faktor internal tersebut meliputi: frustrasi, gangguan pengamatan dan tanggapan remaja, gangguan berfikir dan intelegency remaja, serta gangguan perasaan/emosional remaja sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor lingkungan (Kartono, 2011).

6. Tipe-tipe Perilaku Agresif

Mayers menyebutkan bahwa agresi dapat dibagi menjadi dua bagian.

Adapun kedua bagian agresi yang dimaksud disini sebagai berikut:

- a. Agresi instrumental yaitu merupakan agresi yang dilakukan oleh organisme atau individu sebagai alat untuk mencapai tujuan.
- b. Agresif benci yaitu merupakan agresif yang dilakukan semata-mata hanya sebagai pelampiasan keinginan untuk menimbulkan efek keusakan atau kematian pada sasaran atau korban

Medinus dan Jhonson (Dayakisni & Hudaniah, 2006), agresi dapat dikelompokkan kedalam empat kategori yaitu:

- a. Menyerang secara fisik yang termasuk didalamnya adalah mendorong, meludahi, menendang, menggigit, meninju, memarahi dan merampas.
- b. Menyerang suatu objek yang dimaksud adalah menyerang benda mati atau binatang.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- c. Secara verbal atau simbolis, yang termasuk didalamnya adalah mengancam secara verbal, menjelekkan orang lain, sikap mengancam dan menuntut.
- d. Pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang daerah orang lain.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa beberapa tipe perilaku agresif tentu saja dapat dikatakan rentan dan sering kita lihat di beberapa sekolah. Perilaku agresif tersebut seperti menyerang secara fisik, menyerang benda mati atau objek disekitar bahkan agresif yang dilakukan secara verbal dan penyerangan hak milik orang lain.

7. Dampak Perilaku Agresif

Handayani (2004) mengemukakan beberapa hal dampak perilaku agresif diantaranya adalah :

- a. Dampak bagi pelaku. Anak akan dijauhi oleh teman-temannya, mendapat label sebagai anak nakal, serta dibenci oleh teman-temannya. Dari hal tersebut berdampak juga pada konsep diri anak tersebut. Anak tersebut menjadi memiliki konsep diri yang negatif karena lingkungan tidak dapat memberikan kenyamanan serta membuat dirinya merasa terisolasi. Untuk dilingkungan sekolah anak tersebut menjadi kesulitan dalam bersosialisasi dan menjalin kerja sama dengan siswasiswa yang lainnya.
- b. Dampak bagi korban. Bagi korban akan memberikan efek korban menjadi selalu merasa ketakutan, terancam dan merasa tidak nyaman, serta apabila bertemu dengan pelaku akan cenderung menghindar.

Beberapa kasus disekolah adalah sampai enggan untuk berangkat ke sekolah. Selain itu juga akan membuat hubungan sosialisasi menjadi kurang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

sehat. Ronen (Safaria T, 2004) mengatakan anak yang agresif mengalami kesulitan dalam kemampuan kognisi sosial, ketrampilan sosial, dan kesulitan penyesuaian diri. Hal tersebut tentu akan sangat mengganggu perkembangan yang harusnya dapat dilewati dengan baik oleh individu tersebut. Penanganan yang tepat akan sangat membantu begitu melihat salah satu indikasi yang muncul yang kemungkinan anak tersebut akan melakukan tindakan agresif.

Berdasarkan pendapat tokoh tersebut, dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif akan sangat merugikan baik bagi pelaku maupun korban. Oleh sebab itu, perhatian bagi setiap pendidik di sekolah apabila melihat indikasi salah satu seorang siswanya untuk melakukan tindakan agresif hendaknya dapat segera memberikan penanganan segera, karena perilaku agresif apabila telah menjadi suatu kebiasaan akan membuat pelaku merasa bahwa hal tersebut telah menjadi tabiat bagi dirinya.

B. Intensitas *Game Online*

1. Pengertian Intensitas Bermain *Game Online*

Menurut Feishben & Ajzen (1975) dalam Erika, Martunis, dan Abu Bakar (2019) intensitas adalah kesiapan seseorang untuk mewujudkan perilaku tertentu, jika sesuatu perilaku berada dibawah kendali kemauan, maka usaha seseorang tersebut akan terwujud sebagai sebuah tindakan.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Menurut Chaplin dalam kamus psikologi (Chaplin, 2011) berpendapat bahwa intensitas adalah 1) satu sifat kuantitatif

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

dari suatu pengindraan yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, seperti kecemerlangan suatu warna, atau kerasnya bunyi, 2) kekuatan sebarang tingkah laku atau sebarang pengalaman, seperti intensitas atau reaksi emosional, 3) kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap.

Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Game atau permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan. Game juga dapat diartikan sebagai aktivitas reaksi tujuannya untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang dan berolahraga santai (Akbar,2016).

Menurut Chaplin (Chaplin,2011). Play (permainan) adalah aktivitas yang di kejar oleh individu atau kelompok untuk mendapatkan kesenangan tanpa sesuatu motif yang tersembunyi. Online adalah sebuah kegiatan yang menjadikan sambungan internet dari koneksi yang di buat. Adapun pengertian online menurut dedik Kurniawan adalah sebuah kegiatan yang menggunakan fasilitas jaringan internet untuk melakukan segala kegiatan yang dilakukan secara online seperti halnya bisnis, daftar kuliah, searching, stalking, mencari berita, dll.

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain. Dimana mesin yang di gunakan pemain di hubungkan oleh suatu jaringan. Menurut kim,park,dkk *game online* adalah permainan yang bisa dimainkan yang diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang di gunakan pemain dihubungkan oleh internet.

Griffiths mengemukakan intensitas bermain *game online* merupakan banyaknya (rata-rata) seseorang bermain *game online* setiap minggu (kartini,2016).

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* adalah tingkat kesering individu melakukan aktivitas dalam bermain *game online*.

2. Aspek-Aspek Intensitas Bermain *Game Online*

Adapun aspek-aspek intensitas bermain *game online* ini diambil dari pengertian intensitas menurut Feishben & Ajzen (1975) dalam Erika, Martunis, dan Abu Bakar (2019) yaitu :

a. Frekuensi

frekuensi yaitu seberapa sering seseorang melakukan aktifitas bermain *game online* dalam rentang waktu yang di tentukan.

b. Lama waktu

Lama waktu yaitu semakin banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain *game online*.

c. Perhatian penuh

Perhatian penuh yaitu mengkonsentrasikan diri pada permainan *game online* sehingga mengesampingkan hal-hal yang lainnya seperti makan, mandi, sekolah serta tidak memperdulikan yang ada disekelilingnya ketika bermain *game*.

d. Emosional

Emosional yaitu reaksi dari permainan *game online*, yang meliputi rasa suka, kegembiraan, marah atau kesal sehingga yang menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut.

C. Remaja Awal

1. Pengertian Remaja

Model umum perkembangan remaja menyatakan bahwa remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa, dan dalam masa transisi itu remaja menjajaki alternatif dan mencoba berbagai pilihan sebagai bagian dari perkembangan identitas *adolscene* yang berasal dari bahasa latin yang berarti tumbuh untuk mencapai kematangan atau dalam perkembangan menjadi dewasa (Ali dan Ansori, 2006). Masa remaja menurut Mappiare (1982) berlangsung antara umur 12-21 tahun bagi wanita 13-22 tahun bagi pria. Rentan waktu remaja biasanya dibedakan menjadi tiga yaitu: 12-15 tahun adalah remaja awal, 15-18 adalah remaja pertengahan, 18-22 tahun adalah masa remaja akhir (Desmita 2008).

2. Perkembangan Remaja

Masa remaja sering juga disebut pubertas. Hurlock (1997) berpendapat bahwa masa puber adalah fase dalam rentang perkembangan ketika anak-anak berubah dari makhluk aseksual menjadi makhluk seksual. Adapun Root (dalam Al-Mighwar, 2006) berpendapat bahwa masa puber adalah suatu tahap dalam perkembangan saat terjadi kematangan alat-alat seksual dan tercapai kemampuan reproduksi tahap ini disertai dengan perubahan-perubahan dalam pertumbuhan dan perkembangan somatis dan prespektif psikologis, seperti pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, emosi dan psikososial. Yaitu sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

a. Pertumbuhan dan Perkembangan Fisik

Pertumbuhan dan perkembangan remaja mengikuti perubahan progresif yang bersifat internal ataupun eksternal. Perubahan internal meliputi perubahan ukuran alat pencernaan makanan, bertambahnya besar dan berat jantung dan paru-paru, serta bertambah sempurnanya sistem kelenjar endoktrin atau kelamin dan berbagai jaringan tubuh. Adapun perubahan eksternal meliputi bertambahnya tinggi dan berat badan, bertambahnya porsi tubuh, bertambahnya ukuran besar organ seks, dan munculnya tanda-tanda kelamin skunder seperti pada laki-laki tumbuh kumis dan janggut, jakun, bahu dan dada melebar, suara berat, tumbuh bulu ketiak, di dada di kaki di lengan dan sekitar kemaluan serta otot-otot menjadi kuat. Sedangkan pada perempuan, tumbuhnya payudara, pinggul besar, suara menjadi halus, tumbuh bulu di ketiak, dan di sekitar kemaluan. (Ali dan Ansori, 2006)

b. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif pada remaja menurut Jean Piaget dalam Desmita (2008) adalah telah mencapai tahap pemikiran operasional formal (*formal operational thought*) yaitu sudah dapat berfikir secara abstrak dan hipotesis, serta sudah mampu berfikir tentang suatu yang akan atau mungkin terjadi. Mereka juga sudah mampu memikirkan semua kemungkinan secara sistematis (sebab-akibat) untuk menyelesaikan dan memecahkan masalah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Perkembangan emosi

Perkembangan emosi pada remaja menurut Granville dalam (Al-Mighwa, 2006) belum stabil sepenuhnya atau masih sering berubah-berubah. Kadang-kadang mereka semangat bekerja tetapi tiba-tiba menjadi sangat ragu. Hal ini disebabkan karena mereka memiliki perasaan yang sangat peka terhadap rangsangan dari luar.

d. Perkembangan psikososial

Perkembangan psikososial yang dialami para remaja yaitu mulai mencari identitas jati dirinya. Remaja mulai menyadari adanya rasa kesukaan dan ketidak sukaan atas sesuatu, sudah mempunyai tujuan-tujuan yang ingin dicapai di masa depan, sudah mempunyai kekuatan dan hasrat untuk mengontrol kehidupan sendiri. dalam menjalin hubungan relasi remaja lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman sebaya dari pada dengan orang tuanya, sehingga lebih terjalin kedekatan secara pribadi dengan teman sebaya dari pada dengan orang tua. Hal itu membuat mereka lebih suka bercerita masalah-masalah yang mereka ceritakan kepada orang tua hanya seputar masalah sekolah dan karir (Desmita, 2008).

D. Kerangka Berpikir

Teori yang di gunakan dalam penelitian ini adalah teori intensitas bermain *game online* dari Feishben & Ajzen, sedangkan untuk teori perilaku agresif menggunakan teori Buss dan Perry. Menurut Buss dan Perry perilaku agresif adalah keinginan menyakiti orang lain, untuk mengekspresikan perasaan negatifnya seperti permusuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Perilaku

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

agresif merupakan tindakan yang dilakukan oleh individu dalam bentuk fisik maupun verbal dengan tindakan kekerasan seperti memukul, berkelahi, menghina orang lain, merusak sesuatu yang bertujuan untuk melukai atau menciderai seseorang dan merusak sesuatu. Perilaku agresif merupakan bentuk perilaku sosial yang maladaptif karena perilaku tersebut juga cenderung merusak dan merugikan orang lain. Perilaku agresif pada remaja di pengaruhi oleh banyak faktor yaitu faktor internal (dari dalam) maupun faktor eksternal (dari luar). Faktor internal tersebut meliputi: frustrasi, gangguan pengamatan dan tanggapan remaja, gangguan berfikir dan intelegency remaja, serta gangguan perasaan/emosional remaja sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor lingkungan (Kartono, 2011). Ini sesuai dengan pendapat kartono (2011) bahwa faktor yang menyebabkan perilaku agresif pada remaja salah satunya adalah faktor internal yaitu gangguan perasaan/emosional yang merupakan bentuk intensitas.

Menurut Feishben & Ajzen (1975) intensitas adalah kesiapan seseorang untuk mewujudkan perilaku tertentu, jika sesuatu perilaku berada dibawah kendali kemauan, maka usaha seseorang tersebut akan terwujud sebagai sebuah Tindakan. Berdasarkan pengertian intensitas, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* merupakan faktor pendukung remaja untuk melakukan perilaku agresif

Hal ini didukung berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Herlen (2016) yaitu terdapat hasil bahwa intensitas bermain *game online* memiliki hubungan positif dan signifikan dengan agresif, karena prilaku pemain *game*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

online dapat menjadi kasar dan agresif akibat terpengaruh dari yang dilihat dan yang dimainkan dalam permainan *game online* tersebut. Selain itu intensitas bermain *game online* membuat perilaku menjadi agresif dan perasaan frustrasi. Frustrasi itu sendiri artinya adalah hambatan terhadap pencapaian suatu tujuan. Sehingga menimbulkan kemarahan dan emosi marah inilah yang memicu agresif seperti siswa yang bermain *game online* sering kali merasa frustrasi Ketika mengalami kekalahan pada saat menemui hambatan dalam mencapai tujuannya yaitu untuk memperoleh kemenangan dalam bermain *game online* . Perasaan frustrasi inilah yang memunculkan perilaku agresif pada siswa.

Perilaku agresif memang pada dasarnya telah menjadi suatu kebiasaan yang banyak dilakukan oleh remaja ketika bermain *game online* . Dampak negatif yang di timbulkan dari perilaku agresif dalam bermain *game online* dampak membentuk pola pikir perilaku menyimpang, baik di sadari maupun tidak disadari. *game online* dapat berdampak sangat serius terutama pada perkembangan atau psikis seseorang. *game online* yang bertema kekerasan dapat meningkatkan pikiran agresif, perasaan marah sehingga remaja berperilaku agresif.

E. Hipotesis

Berdasarkan uraian diatas,maka hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja awal kota Pekanbaru.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan suatu bentuk penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik korelasi. Penilaian dengan teknik korelasional ini bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan antara dua variabel, yaitu variabel bebas (X) Intensitas bermain *game online* (Y) Perilaku Agresif.

B. Variable Penelitian

Menurut Sugiyono (2013), variable penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari variasi tertentu untuk yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadikan penelitian ini yaitu :

1. Variable bebas (X) : Intensitas bermain *game online*
2. Variabel terkait (Y) : Perilaku Agresif

C. Defenisi Operasional

Dalam penelitian ini, defenisi operasional variabel yang diteliti adalah sebagai berikut :

1. Intensitas Bermain *game online*

Intensitas bermain *game online* adalah tingkat keseringan siswa dalam bermain game online yang memenuhi aktivitas kesehariannya, terutama remaja awal kota Pekanbaru. Yang akan di ukur menggunakan konsep teori

menurut Feishben & Ajzen (1975) dalam Erika, Martunis, dan Abu Bakar (2019) adapun aspek-aspek intensitas bermain *game online* terdiri dari 4 yaitu frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan emosi.

2. Perilaku Agresif

Defenisi, perilaku agresif merupakan tindakan yang berupa kekerasan, dimana dalam perilaku agresif tersebut terkandung maksud untuk membahayakan atau menciderai orang lain, dan diindikasikan antara lain oleh tindakan untuk menyakiti, merusak, baik secara fisik, psikis, maupun sosial. Aspek-aspek perilaku agresif yaitu, agresif fisik, agresif verbal, kemarahan, dan permusuhan.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang menjadi kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Riduwan, 2010). Berdasarkan pendapat tersebut populasi adalah keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi objek penelitian atau populasi merupakan objek subyek yang berbeda pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, populasi yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah seluruh remaja awal di kota Pekanbaru yang memiliki karakteristik sebagai berikut :

- Remaja laki-laki rentang usia antara 12 sampai 15 tahun
- Remaja yang masih terdaftar secara aktif sekolah di tingkat SMP/Sederajat

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Remaja yang bermain *game online* di game center.
- d. Bersedia untuk menjadi subjek penelitian

Berdasarkan karakteristik diatas, maka jumlah populasi dalam penelitian ini tidak diketahui berapa banyaknya.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto,2006). Peneliti menggunakan teknik *insidental sampeling*. *Insidental sampeling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/incidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok dengan sumber data (Sugiono,2013).

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan di game center dengan cara mengambil siapa saja yang dapat di temui yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan yaitu, remaja laki-laki rentang usia antara 12-15 tahun, remaja yang terdaftar secara aktif di sekolah tingkat SMP/ Sederajat, remaja yang bermain game online di game center, dan bersedia untuk menjadi subjek penelitian.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 150 orang karena jumlah tersebut telah melebihi jumlah patokan pengambilan sampel minimal untuk penelitian korelasional. Didukung oleh pendapat Roscoe (dalam Sugiyono 2013) ukuran sampel lebih dari 30 dan kurang dari 500 adalah tepat untuk kebanyakan penelitian.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data penelitian. dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode skala. Skala psikologi adalah suatu alat atau instrument yang mengungkapkan tingkah laku serta aktivitas-aktivitas sebagai manifestasi dari kejiwaan seseorang (Azwar, 2000).

Adapun skala yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah skala psikologi. Menurut Azwar (2013) Skala psikologi berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkap atribut yang hendak diukur atau dapat mengungkap indikator perilaku dari atribut yang bersangkutan, dan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua skala yaitu: Pertama, skala yang dimaksudkan adalah untuk mengungkap tentang Intensitas bermain *game online* . Kedua, skala yang dimaksud adalah skala untuk mengungkap perilaku agresif.

Menurut Azwar (2000), skala memiliki beberapa karakteristik sebagai alat ukur psikologi, yaitu :

1. Stimulusnya berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkap atribut yang hendak diukur melainkan mengungkapkan indikator perilaku dari atribut yang bersangkutan.
2. Skala psikologi selalu berisikan banyak item.
3. Respon subyek tidak diklasifikasikan sebagai jawaban “benar” atau “salah” semua jawaban dapat diterima sepanjang diberikan secara jujur dan sungguh-sungguh.

Didalam penelitian ini skala yang digunakan adalah metode skala tertutup, yaitu responden tidak mempunyai kesempatan lain dalam memberikan

jawabannya selain jawaban yang telah disediakan dalam daftar pernyataan tersebut. Responden tinggal memilih jawaban-jawaban yang telah disajikan (Subagyo,1991).

Penelitian ini menggunakan skala intensitas bermain *game online* dan perilaku agresif :

1. Alat Ukur Untuk Penelitian Intensitas Bermain *Game Online*

Skala intensitas bermain *game online* dibuat dalam bentuk skala likert. Aitem-aitem dalam skala ini disusun berdasarkan aspek intensitas yang didapat dari Feishben & Ajzen (1975) dalam Erika,Martunis,dan Abu Bakar (2019) intensitas diukur melalui empat aspek, yaitu frekuensi,lama waktu, perhatian penuh dan emosi.

Metode skala yang digunakan, disajikan dalam bentuk pernyataan-pernyataan. Skala yang digunakan memiliki empat pilihan jawaban yaitu: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Skala disajikan dalam bentuk pernyataan bersivat favorable (pernyataan berbentuk positif) dan unfavorable (pernyataan berbentuk negatif). Nilai setiap pilihan bergerak dari 1 sampai 4. Bobot penilaian untuk pernyataan favorebel adalah $SS = 4$, $S = 3$, $TS = 2$, dan $STS = 1$. Sedangkan bobot penilaian untuk pernyataan tidak favorebel yaitu $SS = 1$, $S = 2$, $TS = 3$, dan $STS = 4$. Berikut ini *Blueprint* skala intensitas bermain *game online* untuk *try out* dapat dilihat pada table 1.1.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel. 1.1

Blueprint Skala Intensitas Bermain Game Online

No.	Aspek	<u>Aitem</u>		Total
		Favorable	Unfavorable	
1.	Frekuensi	1,8,13	3,14,24	6
2.	Lama waktu	2,9,15,18,21,25	16,22	8
3.	Perhatian Penuh	4,12,19,27	10	5
4.	Emosi	6,11,17,28	5,7,20,23,26	9
Jumlah Aitem		18	11	28

2. Alat Ukur Penelitian Perilaku Agresif

Skala agresif remaja dibuat dalam bentuk skala likert. Aitem-aitem dalam skala ini disusun berdasarkan kombinasi bentuk-bentuk agresifitas yang di kemukan oleh Buss dan Perry (dalam rifa hidayah 2009) Perilaku agresif diukur melalui empat aspek, yaitu agresif fisik, agresif verbal, kemarahan dan permusuhan.

Metode skala yang digunakan, disajikan dalam bentuk pernyataan-pernyataan. Skala yang digunakn memiliki empat pilihan jawaban yaitu: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Skala disajikan dalam bentuk pernyataan bersivat favorable (pernyataan berbentuk positif) dan unfavorable (pernyataan berbentuk negatif). Nilai setiap pilihan bergerak dari 1 sampai 4. Bobot penilaian untuk pernyataan favorebel adalah SS = 4, S= 3, TS= 2, dan STS= 1. Sedangkan bobot penilaian untuk pernyataan tidak favorebel yaitu SS= 1, S= 2, TS= 3, dan STS= 4. Berikut ini *Blueprint* skala perilaku agresif untuk *try out* dapat dilihat pada table 1.2.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel. 1.2
Blueprint Skala Perilaku Agresif

No.	Aspek	<u>Aitem</u>		Total
		Favorable	Unfavorable	
1.	Agresif fisik	1,4,11,14,18,21,32	7,24,26,31	11
2.	Agresif verbal	2,16,25,33	10,20,29	7
3.	Kemarahan	3,5,12,23	9,17,27	7
4.	Permusuhan	6,13,15,19,30	8,22,28	8
Jumlah Aitem		20	13	33

F. Uji Coba Alat Ukur

Uji coba instrumen pada penelitian kuantitatif sangat penting dilakukan untuk memperoleh data seakurat mungkin dari subjek penelitian sehingga data-data itu dapat dipertanggung jawabkan. Instrumen sebagai alat pembuktian hipotesis sehingga benar atau tidaknya data sangat menentukan bermutu tidaknya hasil penelitian (Arikunto, 2010). Oleh karena itu, peneliti akan melakukan uji coba instrumen melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Uji coba skala atau alat ukur dilakukan kepada Remaja Awal sebanyak 70 orang responden.

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2010). Menurut Sugiyono (2013) Apabila suatu instrumen mampu mengukur dan mengungkap suatu data dari variabel secara tepat maka instrumen tersebut dapat dikatakan valid. Uji validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan validitas isi, dengan menggunakan pendapat para ahli (*Judgement experts*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli akan dimintai pendapatnya tentang instrument yang telah disusun

dalam penelitian ini yang akan dilakukan oleh dosen pembimbing dan narasumber.

2. Indeks Daya Deskriminasi Aitem

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, alat ukur yang digunakan harus diujicobakan terlebih dahulu. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas suatu alat ukur sehingga diperoleh aitem-aitem yang layak digunakan sebagai alat ukur. Dalam penelitian ini, uji coba dilakukan pada skala intensitas bermain *game online* dan agresif sebelum digunakan untuk penelitian yang sebenarnya.

Untuk menentukan apakah suatu aitem dianggap valid atau gugur, digunakan kriteria Azwar (2012) yang mengatakan bahwa apabila aitem yang memiliki koefisien korelasi aitem-total (r_{ix}) dengan batasan $\geq 0,30$. Semua aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 daya pembedanya dianggap memuaskan. Sedangkan aitem yang memiliki harga r_{ix} kurang dari 0,30 dapat diinterpretasikan sebagai aitem yang memiliki daya diskriminasi rendah.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan sistem komputerisasi *SPSS* pada skala intensitas bermain *game online*, hasil uji validitas dalam penelitian ini memiliki koefisien korelasi yang berkisar dari 0,386 sampai dengan 0,792 dari 28 aitem yang di uji cobakan, diperoleh 17 aitem yang mencapai skor $\geq 0,30$ dan 11 aitem dengan skor $\leq 0,30$. Artinya, dari 28 jumlah aitem diperoleh 17 aitem yang valid dan 11 aitem yang dinyatakan gugur. Rincian mengenai jumlah aitem yang valid dan yang gugur untuk skala intensitas bermain *game online* dapat dilihat pada tabel 2.1.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 2.1
Blueprint Setelah Try Out Skala Intensitas Bermain game online

No.	Aspek	Aitem		Total
		Favorable	Unfavorable	
1.	Frekuensi	1,8,13	*3,*14,*24	6
2.	Lama Waktu	2,9,15,18,*21,25	*16,*22	8
3.	Perhatian Penuh	4,12,19,27	*10	5
4.	Emosi	6,11,17,28	*5,*7,*20,23,*26	9
Jumlah Aitem		17	11	28

Ket = (*) aitem yang gugur

Berdasarkan sebaran aitem skala intensitas bermain *game online* yang valid dan gugur pada uji coba, maka disusun kembali *blue print* skala intensitas bermain *Game online* yang akan digunakan untuk penelitian yang dapat dilihat secara rinci pada tabel 2.2.

Tabel 2.2
Blueprint Skala Intensitas Bermain Game Online

No.	Aspek	Aitem		Total
		Favorable	Unfavorable	
1.	Frekuensi	1,5,9	-	3
2.	Lama Waktu	2,6,10,12,15	-	5
3.	Perhatian Penuh	3,8,13,16	-	4
4.	Emosi	4,7,11,17	14	5
Jumlah Aitem		16	1	17

Sementara itu, untuk skala perilaku agresif, hasil uji validitas dalam penelitian ini memiliki koefisien korelasi yang berkisar dari 0,332 sampai dengan 0,792. Dari 33 aitem yang di uji cobakan, diperoleh 28 aitem yang mencapai skor ≥ 0.30 dan 5 aitem dengan skor $\leq 0,30$. Artinya, dari 33 jumlah aitem diperoleh 28 aitem yang valid dan 5 aitem yang dinyatakan gugur. Rincian mengenai jumlah aitem yang valid dan yang gugur untuk skala perilaku agresif dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3
Blueprint Skala Perilaku Agresif

No.	Aspek	<u>Aitem</u>		Total
		Favorable	Unfavorable	
1.	Agresif fisik	1,4,11,14,18,21,32	*7,24,26,31	11
2.	Agresif verbal	2,16,25,33	10,20,29	7
3.	Kemarahan	3,5,12,23	*9,*17,27	7
4.	Permusuhan	6,13,15,19,30	*8,*22,28	8
Jumlah Aitem		20	13	33

Ket = (*) aitem yang gugur

Berdasarkan sebaran aitem skala perilaku agresif yang valid dan gugur pada uji coba, maka disusun kembali *blue print* skala perilaku agresif yang akan digunakan untuk penelitian yang dapat dilihat secara rinci pada tabel 2.4.

Tabel 2.4
Blueprint Skala Perilaku Agresif

No.	Aspek	<u>Aitem</u>		Total
		Favorable	Unfavorable	
1.	Agresif fisik	1,4,8,11,14,17,27	19,21,26	10
2.	Agresif verbal	2,13,21,28	7,16,24	7
3.	Kemarahan	3,5,9,18	22	5
4.	Permusuhan	6,10,12,15,25	23	6
Jumlah Aitem		20	8	28

3. Uji Reliabilitas

Uji realibitas instrumen digunakan untuk mengetahui konsistensi dari suatu instrumen, yaitu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik Arikunto (2010). Azwar (2012) menyatakan bahwa reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berkisar antara 0 sampai 1.00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati 1.00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya jika koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Kriteria penentuan reliabilitas suatu instrument dengan membandingkan dengan nilai r_{tabel} . Jika $r_{alpha} > r_{tabel}$, maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel Arikunto (2010). Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan program *SPSS For Window Seri 23.0*. Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap uji coba skala penelitian, diperoleh koefisien reliabilitas (α) dari setiap variabel penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 2.5
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Aitem	<i>Cronbach Alpha</i>
Intensitas bermain <i>game online</i>	17	0,927
Perilaku agresif	28	0,938

Berdasarkan Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa koefisien reliabilitas (α) variabel intensitas bermain *game online* , dan perilaku agresif mendekati angka 1,00. Artinya, semakin mendekati angka 1,00 maka reliabilitas variabel intensitas bermain *game online* , dan perilaku agresif semakin tinggi.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *statistic* korelasi yaitu korelasi *product moment* dari *person*. Data hasil pengukuran variabel intensitas bermain *game online* dan variabel agresif yang di kumpulkan melalui skala. Dalam perhitungannya dilakukan dengan analisis *statistic* melalui bantuan program *statistical of package for social science* (SPSS) versi 23.0 for windows.

H. Jadwal Penelitian

Tabel 3.1
Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Masa Pelaksanaan
1	Pengajuan Sinopsis	7 Juni 2017
2	Penentuan Kelas TPP	3 September 2017
3	Penyusunan Proposal	20 September 2017
4	Seminar Proposal	27 Juli 2020
5	Uji Coba Skala (<i>Try Out</i>)	05 Agustus s/d 10 Agustus 2020
6	Pelaksanaan Penelitian	01 November s/d 29 November 2020
7	Pengolahan Data Hasil Penelitian	01 Desember 2020
8	Seminar Hasil	16 Februari 2021
9	Munqasyah	03 Agustus 2021

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja awal kota Pekanbaru.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Bagi Remaja

- a. Remaja yang bermain permainan *game online*, agar mampu mengenali agresif diri sendiri dan lalu mengelola agresifnya. Contoh pada saat marah, hal terpenting yang mungkin di lakukan pada diri sendiri dengan cara menarik nafas dan memusatkan pikiran ke hal positif.
- b. Remaja yang bermain *game online* agar mampu mengenali emosi orang lain. Contohnya memberi pengaruh yang baik bagi orang lain yang bersifat positif dan membangun kerja sama yang baik.
- c. Remaja yang bermain *game online* diharapkan mampu mengurangi intensitas bermain game online dengan cara melakukan aktifitas seperti bersosialisasi dengan teman-teman, berolahraga, mencari hiburan dan humor agar dapat mengurangi agresifitas

2. Bagi Orang Tua

- a. Sebaiknya pihak orang tua lebih mengawasi lagi anaknya dalam bermain permainan *game online*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Sebaiknya pihak orang tua membatasi waktu untuk anaknya dalam bermain permainan *game online*, sehingga akan mengurangi intensitasnya bermain.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Bagi peneliti selanjutnya, jika mengambil judul tentang intensitas bermain *game online*, sebaiknya melakukan pencarian data awal yaitu melakukan screening terlebih dahulu.
 - b. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya mencari literature terbaru tentang agresif dan intensitas bermain *game online*

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon, dan Ridwan. 2010. *“Rumus dan data dalam analisis statistika”*, cetakan 2. Bandung : Alfabeta.
- Anjungroso, F. 2014. *Ada 25 juta orang Indonesia doyan main game online* . Diakses tanggal 8 November 2018 dari <http://www.tribunnews.com/ipitek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesiadoyan-main-game-online>.
- APJII.2014. *“Profil pengguna internet Indonesia 2014”* : Pusat kajian komunikasi universitas indonesia. Diakses tanggal 9 oktober 2018 dari <http://ajidenpasar.or.id/asset/bankdata/Survey%20APJII%202014%20v3.pdf>.
- Arikunto,S. 2006. *Prosedur penelitian, suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto,S. 2010. *Prosedur penelitian, suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Azwar, S. 2000. *“Sikap manusia, teori dan pengukurannya*. Yogyakarta : Pustaka pelajar.
- Azwar. 2012. *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Azwar. 2013. *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Budhi Hernoyo Ferry dan Indrawati Sri Endang. 2016. *“Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain game online pada mahasiswa pemain game online di game center x semarang”*. Vol.5, No 3. Fakultas Psikologi : Universitas Diponogoro.
- Chaplin, james p. 2011. *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Desmita 2012. *Psikologi perkembangan* .PT. Remaja Rosdakarta : Bandung.
- Desmita, 2008. *Psikologi perkembangan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Erika, Martunis dan Abu Bakar.2019. Korelasi Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend Dengan Keterampilan Social Siswa Man 3 Banda Aceh. *Jurnal Imliah*. Vol.4. No 2.Universitas Syiah Kuala.
- Ferry dan Endang. Hubungan antara control diri dengan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa pemain *game online* di game center x semarang. Vol.5, no 3 .2016

- Gentile, D. 2009. Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Journal of Psychological Science*.
- Griffiths, M.D. 2008. *Videogame addiction: further thoughts and observations*. *International journal of mental health and addiction*.
- Gunuc, S. 2014. *Epidemiology of game addiction*. USA : OMICS Groups eBooks. Diakses tanggal 8 November dari 2018.
- Haekal Mohammad, 2017. "Hubungan intensitas bermain *game online* terhadap terjadinya stres, depresi, *social phobia*, gangguan tidur serta perilaku agresif". Fakultas Kedokteran : Universitas Sumatera Utara Medan.
- Heske Agustin. 2018. *Intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi Pada Siswa Kelas XII di SMA Muhammadiyah Palembang*. Fakultas Psikologi: Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
- Lemmens, J.S. 2009. *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. *Media Psychology*.
- Lo, S., Wang, C. dan Fang, W. 2005, 'Physical interpersonal relationships and social anxiety', *Cyberpsychology & behavior*, vol. 8. No 1.
- Maisyaroh siti, dkk. 2017. Analisis pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku siswa smpn 4 pekanbaru. Vol 2. No 1
- Reni dan Gunado. 2019. Perilaku agresif pada siswa smp yang bermain *game online*. *Jurnal psikologi malahayati, volume 1, no.1*.
- Riduwan dan Akdon. 2015. *Rumus dan data dalam analisis statistika*. Bandung: Alfa Beta.
- Rifa hidayah. 2009. *Psikologi pengasuh anak*. Malang : Uin Maliki Press
- Saifuddin azwar. 1995. *Sikap manusia teori dan pengukurannya edisi ke dua*. Yogyakarta : Pustaka pelajar
- Siddiqah laela. 2010. *Pencegahan dan penanganan perilaku agresif remaja melalui pengelolaan amarah (anger management)*. *Jurnal psikologi*. Vol 37. No 1.
- Subagyo. M. 1991. "Metode penelitian dalam teori dan praktek". Jakarta : Bumi Aksara.
- Sugiyono, 2013 "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D, Bandung : Alfabeta.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Taufan Akbar Haqq, 2016, *Hubungan Antara Intensitas Bermain game online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet "A B C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*, Fakultas Psikologi : Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang

Teofanda. 2020. intensitas bermain *game online* mobile playerunknown's battleground (PUBG) dengan kecenderungan agresivitas pada dewasa awal. *Journal Cognicia*. Vol. 8, No. 1. Malang : Universitas Muhammadiyah

Terok maria.dkk. 2018. intensitas bermain game online berunsur kekerasan dan perilaku agresif siswa . *Juperdo*. Vol. 6. No 2

Weinstein, A. M. 2010. *Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users*. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*.

Windi. 2017. *Hubungan Frekuensi bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja kelas xi ipa dan xi Ips Di Sma Muhammadiyah 7 Yogyakarta*. Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR

UIN SUSKA RIAU

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR (SKALA PERILAKU AGRESIF)

1. Defenisi operasional:

Perilaku agresif adalah tindakan yang berupa kekerasan, dimana dalam perilaku agresif tersebut terkandung maksud untuk membahayakan atau menciderai orang lain, dan di indikasikan antara lain oleh tindakan untuk menyakiti, merusak, baik fisik, psikis, maupun sosial. Perilaku agresif akan diukur dengan skala perilaku agresif yang mengacu pada aspek-aspek perilaku agresif yang dikemukakan oleh Buss dan Perry (1992:454) mengatakan lebih lanjut bahwa terdapat empat aspek agresif yang dapat digunakan untuk melihat perilaku agresif secara umum:

- Agresi fisik, yaitu kecenderungan individu untuk melakukan serangan secara fisik sebagai ekspresi kemarahan.
- Agresi verbal, yaitu kecenderungan untuk menyerang orang lain atau memberi stimulus yang merugikan dan menyakitkan orang tersebut secara verbal yaitu melalui kata-kata atau melakukan penolakan.
- Kemarahan, yaitu representasi emosi atau afektif berupa dorongan fisiologis sebagai tahap persiapan agresif.
- Permusuhan, yaitu perasaan sakit hati dan merasakan ketidakadilan sebagai representasi dari proses berpikir atau kognitif.

2. Skala yang digunakan : () Buat Sendiri, () Terjemahan, (✓) Modifikasi

Jumlah Aitem : 33 aitem

Jenis dan Format Respon : SS-S-TS-ST

3. Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon kepada bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan didalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perilaku merokok yang dimiliki subjek. **Bapak/Ibu diminta untuk meniai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan indikator yang diajukan.** Penilaian ini dilakukan dengan memilih satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu: Relevan (R), Kurang Relevan (KR), atau Tidak



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab:

Aitem: Saya tidak bisaberhentibermaingame online

R	KR	TR
()	()	()

Jika Bapak/Ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka Bapak/Ibu mencentang pada kolom R (✓).

Demikian seterusnya untuk semua aitem yang tersedia.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SKALA PERILAKU AGRESIF

Aspek	No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			Ket
			R	KR	TR	
Agresif Fisik	1.	Saat diserang oleh teman, saya akan langsung membalasnya, tanpa berfikir panjang (F)	✓			
	2	Saya akan memukul orang dan benda disekitar jika diprovokasi (F)	✓			
	3	Saya ingin menendang benda disekitar jika kalah dalam <i>game online</i> (F)	✓			
	4	Saya memukul teman yang menjadi musuh dalam permainan (F)	✓			
	5	Saya membanting benda disekitar jika kalah bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	6	Saya akan menakuti dengan memberi ancaman jika teman menang dalam permainan <i>game online</i> (F)	✓			
	7	Jika teman tidak mengikuti keinginan untuk bermain <i>game online</i> saya akan mengancamnya (F)	✓			
	8	Saya tidak suka mengancam teman jika tidak mau bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
	9	Jika diserang oleh teman, saya tidak akan membalasnya (UF)	✓			
	10	Saya tidak akan menanggapi tantangan teman untuk berkelahi karena kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
	11	Saya tidak akan melempar benda yang ada disekitar, jika kalah dalam permainan (UF)	✓			
Agresif Verbal	12	Saya suka mengejek teman saat bermain <i>game</i>	✓			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	online (F)				
13	Saya suka berkata kasar dan kotor saat bermain <i>game online</i> (F)	✓			
14	Saya suka memaki teman saat kalah bermain <i>game online</i> (F)	✓			
15	Meski di ejek, saya tidak akan membalas ejekan teman (UF)	✓			
16	Saya tidak bisa sopan terhadap teman yang telah berkata kasar saat bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
17	saya diam saja meskipun teman-teman menghina saya jika kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
18	Saya tidak akan berdebat dengan teman saat bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
Kemarahan	19 Saya tidak bisa mengendalikan amarah pada saat bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	20 Menurut teman-teman, saya adalah orang yang pemarah jika sedang bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	21 Jika kalah dalam bermain <i>game online</i> saya merasa frustrasi dan cenderung menunjukkan amarah (F)	✓			
	22 Saya suka marah tanpa alasan ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	23 Jika kalah bermain <i>game online</i> saya lebih suka berdiam diri meskipun sedang marah (UF)	✓			
	24 Saya menghindari teman yang berusaha memancing amarah saat bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
	25 Saat bermain <i>game online</i> saya tidak mudah marah	✓			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		kepada teman yang jail (UF)				
Permusuhan	26	Saya merasa iri dengan orang lain yang menang dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	27	Saya merasa ditertawakan oleh teman-teman sekitar ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	28	Saya merasa benci saat teman-teman menang dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	29	Saya suka mengejek teman yang kalah dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	30	Saya merasa teman-teman sering meremehkan dari belakang jika kalah bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	31	Saya tetap bergabung dengan teman yang menghina dari belakang (UF)	✓			
	32	saya merasa biasa saja jika dihina oleh teman saat kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
	33	Meski teman-teman mengolok-olok saat kalah dalam bermain <i>game online</i> saya tidak akan membalas (UF)	✓			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan:

1. Isi (kesesuaian dengan aspek)

.....

2. Bahasa

.....

3. Jumlah aitem

.....

Pekanbaru,..... 2019

Validator

Eka Fitriyani, M.Psi, Psikolog

NIP: 19840721 201503 2 002

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR
(SKALA PERILAKU AGRESIF)**

1. Defenisi operasional:

Perilaku agresif adalah tindakan yang berupa kekerasan, dimana dalam perilaku agresif tersebut terkandung maksud untuk membahayakan atau menciderai orang lain, dan di indikasikan antara lain oleh tindakan untuk menyakiti, merusak, baik fisik, psikis, maupun sosial. Perilaku agresif akan diukur dengan skala perilaku agresif yang mengacu pada aspek-aspek perilaku agresif yang dikemukakan oleh Buss dan Perry (1992:454) mengatakan lebih lanjut bahwa terdapat empat aspek agresif yang dapat digunakan untuk melihat perilaku agresif secara umum:

- a. Agresi fisik, yaitu kecenderungan individu untuk melakukan serangan secara fisik sebagai ekspresi kemarahan.
- b. Agresi verbal, yaitu kecenderungan untuk menyerang orang lain atau memberi stimulus yang merugikan dan menyakitkan orang tersebut secara verbal yaitu melalui kata-kata atau melakukan penolakan.
- c. Kemarahan, yaitu representasi emosi atau afektif berupa dorongan fisiologis sebagai tahap persiapan agresif.
- d. Permusuhan, yaitu perasaan sakit hati dan merasakan ketidakadilan sebagai representasi dari proses berpikir atau kognitif.

2. Skala yang digunakan : () Buat Sendiri, () Terjemahan, (√) Modifikasi

Jumlah Aitem : 33 aitem

Jenis dan Format Respon : SS-S-TS-STs



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon kepada bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan didalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perilaku merokok yang dimiliki subjek. **Bapak/Ibu diminta untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan indikator yang diajukan.** Penilaian ini dilakukan dengan memilih satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu: Relevan (R), Kurang Relevan (KR), atau Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab:

Aitem: Saya tidak bisaberhentibermaingame online

R	KR	TR
()	()	()

Jika Bapak/Ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka Bapak/Ibu mencentang pada kolom R (✓).

Demikian seterusnya untuk semua aitem yang tersedia.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SKALA PERILAKU AGRESIF

Aspek	No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			Ket
			R	KR	TR	
Agresif Fisik	1.	Saat diserang oleh teman, saya akan langsung membalasnya, tanpa berfikir panjang (F)	✓			
	2	Saya akan memukul orang dan benda disekitar jika diprovokasi (F)	✓			
	3	Saya ingin menendang benda disekitar jika kalah dalam <i>game online</i> (F)	✓			
	4	Saya memukul teman yang menjadi musuh dalam permainan (F)	✓			
	5	Saya membanting benda disekitar jika kalah bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	6	Saya akan menakuti dengan memberi ancaman jika teman menang dalam permainan <i>game online</i> (F)	✓			
	7	Jika teman tidak mengikuti keinginan untuk bermain <i>game online</i> saya akan mengancamnya (F)	✓			
	8	Saya tidak suka mengancam teman jika tidak mau bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
	9	Jika diserang oleh teman, saya tidak akan membalasnya (UF)	✓			
	10	Saya tidak akan menanggapi tantangan teman untuk berkelahi karena kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
	11	Saya tidak akan melempar benda yang ada disekitar, jika kalah dalam permainan (UF)	✓			
Agresif Verbal	12	Saya suka mengejek teman saat bermain <i>game</i>	✓			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	online (F)				
13	Saya suka berkata kasar dan kotor saat bermain <i>game online</i> (F)	✓			
14	Saya suka memaki teman saat kalah bermain <i>game online</i> (F)	✓			
15	Meski di ejek, saya tidak akan membalas ejekan teman (UF)	✓			
16	Saya tidak bisa sopan terhadap teman yang telah berkata kasar saat bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
17	saya diam saja meskipun teman-teman menghina saya jika kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
18	Saya tidak akan berdebat dengan teman saat bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
Kemarahan	19	Saya tidak bisa mengendalikan amarah pada saat bermain <i>game online</i> (F)	✓		
	20	Menurut teman-teman, saya adalah orang yang pemarah jika sedang bermain <i>game online</i> (F)	✓		
	21	Jika kalah dalam bermain <i>game online</i> saya merasa frustrasi dan cenderung menunjukkan amarah (F)	✓		
	22	Saya suka marah tanpa alasan ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> (F)	✓		
	23	Jika kalah bermain <i>game online</i> saya lebih suka berdiam diri meskipun sedang marah (UF)	✓		
	24	Saya menghindari teman yang berusaha memancing amarah saat bermain <i>game online</i> (UF)	✓		
	25	Saat bermain <i>game online</i> saya tidak mudah marah	✓		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		kepada teman yang jail (UF)				
	26	Saya merasa iri dengan orang lain yang menang dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	27	Saya merasa ditertawakan oleh teman-teman sekitar ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	28	Saya merasa benci saat teman-teman menang dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	29	Saya suka mengejek teman yang kalah dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	30	Saya merasa teman-teman sering meremehkan dari belakang jika kalah bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	31	Saya tetap bergabung dengan teman yang menghina dari belakang (UF)	✓			
	32	saya merasa biasa saja jika dihina oleh teman saat kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
	33	Meski teman-teman mengolok-olok saat kalah dalam bermain <i>game online</i> saya tidak akan membalas (UF)	✓			

Permusuhan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan:

1. Isi (kesesuaian dengan aspek)

Cukup sesuai

2. Bahasa

Cukup Ekspresif

3. Jumlah aitem

Cukup

Pekanbaru, 2020
Validator

Ct Hadi

Drs. Cipto Hadi, M.Pd.
NIP : 19670708 199802 1 001

UIN SUSKA RIAU



LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR (SKALA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE)

1. Defenisi operasional:

Intensitas bermain *game online* adalah tingkat keseringan siswa dalam bermain game online yang memenuhi aktivitas kesehariannya, terutama remaja awal kota Pekanbaru. Yang akan di ukur menggunakan konsep teori menurut Feishben & Ajzen (1975) dalam Erika,Martunis,dan Abu Bakar (2019)

Adapun aspek-aspek intensitas bermain *game online* ini diambil dari pengertian intensitas menurut Feishben & Ajzen (1975) dalam Erika,Martunis,dan Abu Bakar (2019) yaitu :

a. Frekuensi

frekuensi yaitu seberapa sering seseorang melakukan aktifitas bermain *game online* dalam rentang waktu yang di tentukan.

b. Lama waktu

Lama waktu yaitu semakin banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain *game online*.

c. Perhatian penuh

Perhatian penuh yaitu mengkonsentrasikan diri pada permainan *game online* sehingga mengesampingkan hal-hal yang lainnya seperti makan, mandi, sekolah serta tidak memperdulikan yang ada disekelilingnya ketika bermain *game*.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Emosional

Emosional yaitu reaksi dari permainan *game online*, yang meliputi rasa suka, kegembiraan, marah atau kesal sehingga yang menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut.

2. **Skala yang digunakan** : () Buat Sendiri, () Terjemahan, (√) Modifikasi
Jumlah Aitem : 33 aitem
Jenis dan Format Respon : SS-S-TS-STs

3. **Petunjuk**

Pada bagian ini saya memohon kepada bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan didalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perilaku merokok yang dimiliki subjek. **Bapak/Ibu diminta untuk meniai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan indikator yang diajukan.** Penilaian ini dilakukan dengan memilih satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu: Relevan (R), Kurang Relevan (KR), atau Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab:

Aitem: Saya tidak bisaberhentibermaingame online

R	KR	TR
(√)	()	()

Jika Bapak/Ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka Bapak/Ibu mencentang pada kolom R (√).

Demikian seterusnya untuk semua aitem yang tersedia

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SKALA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE

Aspek	No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			Ket
			R	KR	TR	
Frekuensi	1.	Saya menghabiskan waktu bermain game online dalam seminggu (F)	✓			
	2.	Saya menghabiskan waktu bermain game online 1-2 hari dalam seminggu (UF)	✓			
	3.	Saya menghabiskan waktu bermain game online 3-4 hari dalam seminggu (F)	✓			
	4.	Jika dihitung, dalam satu minggu saya bermain game online lebih dari 14 kali (F)	✓			
	5.	Jika dihitung, dalam satu minggu saya bermain game online sebanyak 4 kali (UF)	✓			
	6.	Jika dihitung, dalam satu minggu saya bermain game online kurang dari 5 kali (UF)	✓			
Lama Waktu	7.	Saya menghabiskan waktu bermain game online 5 jam atau lebih dalam satu hari (F)	✓			
		Saya menghabiskan waktu bermain game online 3-4 jam dalam satu hari (F)	✓			
	8.	Saya menghabiskan waktu bermain game online 2 jam dalam satu hari. (UF)	✓			
	9.	Saya mulai bermain game online sejak 3-4 tahun lalu (F)	✓			
	10.	Saya mulai bermain game online sudah 1-2 tahun (F)	✓			
	11.	Saya mulai bermain game online belum 1 tahun (F)	✓			
	12.	Meski sedang asik bermain jika merasa capek saya akan meninggalkan permainan game online untuk istirahat (UF)	✓			
	13.	Saya malas pergi sekolah jika	✓			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		sudah bermain <i>game online</i> (F)				
		Saya sangat marah jika berkali-kali tidak bisa lolos ke level selanjutnya (F)	✓			
		Saya mencari makan saat lapar meskipun sedang asyik bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
Perhatian Penuh	15.	Jika sedang asyik bermain <i>game online</i> saya sering lupa pada janji orang lain (F)	✓			
	16.	Saya malas pergi mandi jika sudah bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	17.	Saya malas mengangkat telpon saat sedang bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	20.	Kekalahan saat bermain <i>game online</i> membuat saya sangat kesal (F)	✓			
Emosi	21.	Saya merasa biasa saja saat kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
	22.	Kekalahan dalam bermain <i>game online</i> tidak berpengaruh pada saya (UF)	✓			
	23.	Saya sangat senang jika bisa lolos ke level selanjutnya dalam permainan yang sedang dimainkan (F)	✓			
	24.	saya tidak marah ketika berkali-kali kalah dalam bermain <i>game online</i> . (UF)	✓			
	25.	Saya merasa jengkel jika berkali-kali kalah dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	26.	Saya tidak merasa kesal ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> .(UF)	✓			
	27.	Saya merasa gelisah jika belum bisa naik ke level berikutnya.(F)	✓			
	28.	Saya merasa biasa saja meskipun menang dalam bermain <i>game online</i> (UF)	✓			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan:

1. Isi (kesesuaian dengan aspek)

.....

2. Bahasa

.....

3. Jumlah aitem

.....

Pekanbaru,..... 2019

Validator

Eka Fitriyani

Eka Fitriyani, M.Psi, Psikolog

NIP: 19840721 201503 2 002

UIN SUSKA RIAU



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR (SKALA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE)

1. Defenisi operasional:

Intensitas bermain *game online* adalah tingkat keseringan siswa dalam bermain game online yang memenuhi aktivitas kesehariannya, terutama remaja awal kota Pekanbaru. Yang akan di ukur menggunakan konsep teori menurut Feishben & Ajzen (1975) dalam Erika,Martunis,dan Abu Bakar (2019)

Adapun aspek-aspek intensitas bermain *game online* ini diambil dari pengertian intensitas menurut Feishben & Ajzen (1975) dalam Erika,Martunis,dan Abu Bakar (2019) yaitu :

a. Frekuensi

frekuensi yaitu seberapa sering seseorang melakukan aktifitas bermain *game online* dalam rentang waktu yang di tentukan.

b. Lama waktu

Lama waktu yaitu semakin banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain *game online*.

c. Perhatian penuh

Perhatian penuh yaitu mengkonsentrasikan diri pada permainan *game online* sehingga mengesampingkan hal-hal yang lainnya seperti makan, mandi, sekolah serta tidak memperdulikan yang ada disekelilingnya ketika bermain *game*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Emosional

Emosional yaitu reaksi dari permainan *game online*, yang meliputi rasa suka, kegembiraan, marah atau kesal sehingga yang menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut.

2. **Skala yang digunakan** : () Buat Sendiri, () Terjemahan, (√) Modifikasi
Jumlah Aitem : 33 aitem
Jenis dan Format Respon : SS-S-TS-STs

3. **Petunjuk**

Pada bagian ini saya memohon kepada bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan didalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perilaku merokok yang dimiliki subjek. **Bapak/Ibu diminta untuk meniai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan indikator yang diajukan.** Penilaian ini dilakukan dengan memilih satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu: Relevan (R), Kurang Relevan (KR), atau Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab:

Aitem: Saya tidak bisaberhentibermaingame online

R	KR	TR
(√)	()	()

Jika Bapak/Ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka Bapak/Ibu mencentang pada kolom R (√).

Demikian seterusnya untuk semua aitem yang tersedia



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SKALA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE

Aspek	No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			Ket
			R	KR	TR	
Frekuensi	1.	Saya menghabiskan waktu bermain game online dalam seminggu (F)	✓			
	2.	Saya menghabiskan waktu bermain game online 1-2 hari dalam seminggu (UF)	✓			
	3.	Saya menghabiskan waktu bermain game online 3-4 hari dalam seminggu (F)	✓			
	4.	Jika dihitung, dalam satu minggu saya bermain game online lebih dari 14 kali (F)	✓			
	5.	Jika dihitung, dalam satu minggu saya bermain game online sebanyak 4 kali (UF)	✓			
	6.	Jika dihitung, dalam satu minggu saya bermain game online kurang dari 5 kali (UF)	✓			
Lama Waktu	7.	Saya menghabiskan waktu bermain game online 5 jam atau lebih dalam satu hari (F)	✓			
		Saya menghabiskan waktu bermain game online 3-4 jam dalam satu hari (F)	✓			
	8.	Saya menghabiskan waktu bermain game online 2 jam dalam satu hari. (UF)	✓			
	9.	Saya mulai bermain game online sejak 3-4 tahun lalu (F)	✓			
	10.	Saya mulai bermain game online sudah 1-2 tahun (F)	✓			
	11.	Saya mulai bermain game online belum 1 tahun (F)	✓			
	12.	Meski sedang asik bermain jika merasa capek saya akan meninggalkan permainan game online untuk istirahat (UF)	✓			
	13.	Saya malas pergi sekolah jika	✓			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		sudah bermain <i>game online</i> (F)				
		Saya sangat marah jika berkali-kali tidak bisa lolos ke level selanjutnya (F)	✓			
		Saya mencari makan saat lapar meskipun sedang asyik bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
Perhatian Penuh	15.	Jika sedang asyik bermain <i>game online</i> saya sering lupa pada janji orang lain (F)	✓			
	16.	Saya malas pergi mandi jika sudah bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	17.	Saya malas mengangkat telpon saat sedang bermain <i>game online</i> (F)	✓			
Emosi	20.	Kekalahan saat bermain <i>game online</i> membuat saya sangat kesal (F)	✓			
	21.	Saya merasa biasa saja saat kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
	22.	Kekalahan dalam bermain <i>game online</i> tidak berpengaruh pada saya (UF)	✓			
	23.	Saya sangat senang jika bisa lolos ke level selanjutnya dalam permainan yang sedang dimainkan (F)	✓			
	24.	saya tidak marah ketika berkali-kali kalah dalam bermain <i>game online</i> . (UF)	✓			
	25.	Saya merasa jengkel jika berkali-kali kalah dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	26.	Saya tidak merasa kesal ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> .(UF)	✓			
	27.	Saya merasa gelisah jika belum bisa naik ke level berikutnya.(F)	✓			
	28.	Saya merasa biasa saja meskipun menang dalam bermain <i>game online</i> (UF)	✓			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan:

1. Isi (kesesuaian dengan aspek)

.....

2. Bahasa

.....

3. Jumlah aitem

.....

Pekanbaru, 2020
 Validator

Cipto Hadi

Drs. Cipto Hadi, M.Pd.
 NIP : 19670708 199802 1 001

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN B

PEDOMAN WAWANCARA DAN OBSERVASI

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PEDOMAN WAWANCARA

1. Identitas subjek
2. Apakah jenis *game online* yang sering anda mainkan?
3. Apakah anda bermain *game online* setiap hari ?
4. Berapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dalam sehari?
5. Apakah anda pernah memarahi teman sesama gamer ketika dia tidak bermain sebaik yang anda inginkan?
6. Apakah anda pernah melampiaskan kemarahan pada barang-barang sekitar anda karena kesal saat bermain *game online*?

PEDOMAN OBSERVASI

1. Kesan umum : kondisi ruangan warnet, subjek, lingkungan sekitar warnet
2. Perilaku umum subjek saat bermain game online
3. Hubungan dengan lingkungan sekitar
4. Ekspresi emosional subyek.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN C

HASIL WAWANCARA DAN

OBSERVASI

UIN SUSKA RIAU



INFORMED CONSENT

Saya selaku peneliti yang merupakan mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau yang bernama **Anggita Rokaya N / 11461203713** dan saat ini saya sedang menyelesaikan tugas akhir (skripsi). Adapun gambar mengenai penelitian ini adalah :

1. Tujuan kegiatan ini untuk menyelesaikan tugas akhir program S1 yang sedang saya tempuh.
2. Manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan wawasan baru kepada subjek dan para pembaca tentang perilaku agresif dan faktor-faktor yang mempengaruhinya seperti intensitas bermain game online.
3. Subjek akan menjalani proses penelitian ini dengan menjawab pertanyaan yang peneliti lakukan dan pertanyaan yang akan ditanyakan sesuai dengan tema pada penelitian ini.
4. Kegiatan penelitian ini akan dilakukan selama ± 7 Menit sampai tidak ada lagi tema baru yang muncul.
5. Resiko yang muncul selama penelitian berlangsung adalah merasa kurang nyaman dengan pertanyaan yang mengkaitkan dengan pengalaman subjek dan menyita waktu subjek.
6. Subjek berhak untuk tidak berpartisipasi dalam penelitian ini dan subjek berhak mengundurkan diri jika subjek sudah berpartisipasi.
7. Peneliti akan menjamin kerahasiaan data serta identitas subjek sesuai dengan kode etik Psikologi Indonesia.
8. Selama proses penelitian berlangsung, peneliti meminta izin untuk merekam serta mencatat data yang didapat dari subjek.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta ini dimiliki oleh UIN SUSKA RIAU State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PARTISIPASI

Dengan ini, saya

Nama : Surya Farhan
 Usia : 14 tahun
 Jenis kelamin : laki-laki
 Kelas : 2 Smp
 Alamat : Jl. Garuda Sakti

Menyatakan bahwa saya setuju untuk berpartisipasi sebagai responden pada penelitian dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja Awal Kota Pekanbaru” saya bersedia menjadi responden untuk penelitian ini tanpa ada paksaan. Saya bersedia untuk melakukan wawancara dan saya berkenan untuk di rekam dan di catat segala informasi yang saya berikan kepada peneliti.

Pekanbaru, 5 Januari 2020

Peneliti

(Anggita Rokaya N)

Responden

(Surya Farhan)

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DATA HASIL WAWANCARA DAN OBSERVASI

WAWANCARA SUBJEK I

Nama : SF
 Kelamin : Laki-laki
 Usia : 14 tahun
 Sekolah : SMPN

Tanggal wawancara dan observasi : 5 Januari 2020

Tempat wawancara dan observasi : Warnet kecamatan Tampan

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	IDE UTAMA	TEMA
1.	Maaf dek, sebelumnya kakak mengganggu waktu adek bermain game online. Kakak ingin menanyakan apakah jenis <i>game online</i> yang sering adek mainkan?	Iya kak nggk papa. Yang sering itu kak, hemmm main game PUBG kak,	Permainan yang di mainkan bertema kekerasan	Permainan game online
2.	Pertanyaan kedua ni dek, apakah adek bermain <i>game online</i> setiap hari ?	Hahaha... iya kak mau tiap hari kadang kak. Pas lagi suntuk aja.	Menghindari aktivitas kehidupan yang penting dalam rangka untuk menghabiskan waktu melakukan permainan online.	Frekuensi bermain game online
3.	Pertanyaan ke tiga dek, berapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari ?	Kadang mau sampai 5 jam kak, paling bentar 3 jaman lah kak. Hohoho... ya gitulah kak.	menghabiskan lebih banyak waktu melakukan permainan online	Lama waktu bermain game online
4.	Pertanyaan selanjutnya, apakah adek pernah memarahi teman adek dengan kata kasar	Pernah lah kak. Kalo punya tim nub yang bongak-bongak, hanjiang, wkwkwk.. karna kesal tu kak	Menimbulkan perilaku agresif dalam bentuk verbal	Perilaku agresif dalam bentuk verbal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	terhadap sesama gamer ketika dia tidak bermain sebaik yang adek inginkan? Jika iya seperti apa kata-kata yang adek lontarkan?	jadi terbilang ajalah gitu kak. Sepontan gitu lah kak.		
5.	Ini pertanyaan terakhir dek, Apakah adek pernah melampiaskan kemarahan pada benda sekitar adek karena kesal saat bermain <i>game online</i> ? Jika iya benda apa saja yang pernah adek lampiaskan dan bagaimana cara melampiaskan nya?	Sesekali pernah lah kak. Gesek-gesek mouse tu kak. Kadang mukul mejalah kak tanpa sadar karna spontan itu kak.	Menimbulkan perilaku agresif dalam bentuk fisik	Perilaku agresif dalam bentuk fisik

OBSERVASI SUBJEK I

Kesan umum : kondisi ruangan warnet, subjek, lingkungan sekitar warnet	Kondisi ruang warnet terlihat bersih. di daerah kecamatan Tampan. Subjek tampak berbadan tinggi, berkulit hitam, berambut keriting. Lingkungan sekitar warnet terlihat banyak sekali orang berjualan
Perilaku umum subjek saat bermain game online	Terlihat lebih bergembira karena menang dalam bermain game online dan mudah bergaul dengan teman yang berada di dalam warnet
Hubungan dengan lingkungan sekitar	Mudah bergaul dengan lingkungan sekitar
Ekspresi emosional subyek.	Cukup stabil



INFORMED CONSENT

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Saya selaku peneliti yang merupakan mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau yang bernama **Anggita Rokaya N / 11461203713** dan saat ini saya sedang menyelesaikan tugas akhir (skripsi). Adapun gambar mengenai penelitian ini adalah :

1. Tujuan kegiatan ini untuk menyelesaikan tugas akhir program S1 yang sedang saya tempuh.
2. Manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan wawasan baru kepada subjek dan para pembaca tentang perilaku agresif dan faktor-faktor yang mempengaruhi nya seperti intensitas bermain game online .
3. Subjek akan menjalani proses penelitian ini dengan menjawab pertanyaan yang peneliti lakukan dan pertanyaan yang akan di tanyakan sesuai dengan tema pada penelitian ini.
4. Kegiatan penelitian ini akan di lakukan selama ± 7 Menit sampai tidak ada lagi tema baru yang muncul.
5. Resiko yang muncul selama penelitan berlangsung adalah merasa kurang nyaman dengan pertanyaan yang mengkaitkan dengan pengalaman subjek dan menyita waktu subjek.
6. Subjek berhak untuk tidak berpartisipasi dalam penelitian ini dan subjek berhak mengundurkan diri jika subjek sudah berpartisipasi .
7. Peneliti akan menjamin kerahasiaan data serta identitas subjek sesuai dengan kode etik Psikologi Indonesia.
8. Selama proses penelitian berlangsung, peneliti meminta izin untuk merekam serta mencatat data yang di dapat dari subjek.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PARTISIPASI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Dengan ini, saya

Nama : Muhammad Reza

Usia : 14 tahun

Jenis kelamin : Laki laki

Kelas : 2 smp

Alamat : Jl. Utama

Menyatakan bahwa saya setuju untuk berpartisipasi sebagai responden pada penelitian dengan judul “ Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja Awal Kota Pekanbaru” saya bersedia menjadi responden untuk penelitian ini tanpa ada paksaan. Saya bersedia untuk melakukan wawancara dan saya berkenan untuk di rekam dan di catat segala informasi yang saya berikan kepada peneliti.

Pekanbaru, 06, Januari 2020

Peneliti

(Anggita Rokaya N)

Responden

(Muhammad Reza)

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

WAWANCARA SUBJEK II

Nama : MR
 Kelamin : Laki-laki
 Usia : 14 tahun
 Sekolah : SMPN

Tanggal wawancara dan observasi : 5 Januari 2020

Tempat wawancara dan observasi : Warnet kecamatan Bukit Raya

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	IDE UTAMA	TEMA
1.	Maaf dek, sebelumnya kakak mengganggu waktu adek bermain game online. Kakak ingin menanyakan apakah jenis <i>game online</i> yang sering adek mainkan?	Tidak apa-apa kaka. Yang sering maian Point Blank sama Free fire kak.	Permainan yang di mainkan bertema kekerasan	Permainan game online
2.	Pertanyaan kedua dek, apakah adek bermain <i>game online</i> setiap hari ?	Iya kak. Bisa dikatakan hamper tiap hari.	Menghindari aktivitas kehidupan yang penting dalam rangka untuk menghabiskan waktu melakukan permainan online.	Frekuensi bermain game online
3.	Pertanyaan ke tiga dek, berapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari ?	Kalau mau naik kan level gitu kak iyaaa sampai lebih dari 3 jam kak di warnet.	menghabiskan lebih banyak waktu melakukan permainan online	Lama waktu bermain game online
4.	Pertanyaan selanjutnya, apakah adek pernah memarahi teman adek dengan kata kasar terhadap sesama gamer ketika dia tidak bermain sebaik yang adek inginkan? Jika iya seperti apa kata-kata yang adek lontarkan?	Sering malah kak. Itu tu terucap langsung kak keluar dari mulut kalua udah kesal . contohnya kayak asu kau, bocah bodoh. Nggak pande main apa ya. Gitu kak	Menimbulkan perilaku agresif dalam bentuk verbal	Perilaku agresif dalam bentuk verbal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.	Ini pertanyaan terakhir dek, Apakah adek pernah melampiaskan kemarahan pada benda sekitar adek karena kesal saat bermain <i>game online</i> ? Jika iya benda apa saja yang pernah adek lampiaskan dan bagaimana cara melampiaskan nya?	Pernah kak. Tapi tidak sering kali kak. Kalua udah mara yaa paling ambil botol minum tokok-tokok meja. Terus sengaja hentak kan kyboerd kak.	Menimbulkan perilaku agresif dalam bentuk fisik	Perilaku agresif dalam bentuk fisik
----	--	--	---	-------------------------------------

OBSERVASI SUBJEK II

Kesan umum : kondisi ruangan warnet, subjek, lingkungan sekitar warnet	Kondisi ruang warnet terlihat agak sedikit kotor. di daerah kecamatan Bukit Raya. Subjek tampak berbadan pendek, berkulit sawo matang, berambut lurus. Lingkungan sekitar warnet terlihat banyak anak-anak disekitar warnet
Perilaku umum subjek saat bermain <i>game online</i>	Terlihat lebih santai dan mudah bergaul dengan teman yang berada di dalam warnet
Hubungan dengan lingkungan sekitar	Terlihat cukup baik dengan lingkungan sekitar
Ekspresi emosional subyek.	Cukup stabil



INFORMED CONSENT

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Saya selaku peneliti yang merupakan mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau yang bernama **Anggita Rokaya N / 11461203713** dan saat ini saya sedang menyelesaikan tugas akhir (skripsi). Adapun gambar mengenai penelitian ini adalah :

1. Tujuan kegiatan ini untuk menyelesaikan tugas akhir program S1 yang sedang saya tempuh.
2. Manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan wawasan baru kepada subjek dan para pembaca tentang perilaku agresif dan faktor-faktor yang mempengaruhinya seperti intensitas bermain game online.
3. Subjek akan menjalani proses penelitian ini dengan menjawab pertanyaan yang peneliti lakukan dan pertanyaan yang akan ditanyakan sesuai dengan tema pada penelitian ini.
4. Kegiatan penelitian ini akan dilakukan selama ± 7 Menit sampai tidak ada lagi tema baru yang muncul.
5. Resiko yang muncul selama penelitian berlangsung adalah merasa kurang nyaman dengan pertanyaan yang mengkaitkan dengan pengalaman subjek dan menyita waktu subjek.
6. Subjek berhak untuk tidak berpartisipasi dalam penelitian ini dan subjek berhak mengundurkan diri jika subjek sudah berpartisipasi.
7. Peneliti akan menjamin kerahasiaan data serta identitas subjek sesuai dengan kode etik Psikologi Indonesia.
8. Selama proses penelitian berlangsung, peneliti meminta izin untuk merekam serta mencatat data yang didapat dari subjek.

© Hak cipta dilindungi UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PARTISIPASI

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dengan ini, saya

Nama : Andri Sangaya

Usia : 14 tahun

Jenis kelamin : laki-laki

Kelas : 2 SMP

Alamat : Jl. paus

Menyatakan bahwa saya setuju untuk berpartisipasi sebagai responden pada penelitian dengan judul “ Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja Awal Kota Pekanbaru” saya bersedia menjadi responden untuk penelitian ini tanpa ada paksaan. Saya bersedia untuk melakukan wawancara dan saya berkenan untuk di rekam dan di catat segala informasi yang saya berikan kepada peneliti.

Pekanbaru, 06 Januari 2020

Peneliti

(Anggita Rokaya N)

Responden

(Andri Sangaya)

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

WAWANCARA SUBJEK III

Nama : AS
 Kelamin : Laki-laki
 Usia : 14 tahun
 Sekolah : SMPN

Tanggal wawancara dan observasi : 6 Januari 2020

Tempat wawancara dan observasi : Warnet Kecamatan Marpoyan Damai

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	IDE UTAMA	TEMA
1.	Maaf dek, sebelumnya kakak mengganggu waktu adek bermain game online. Kakak ingin menanyakan apakah jenis <i>game online</i> yang sering adek mainkan?	Ok kak. Yang sering ya kak? Hemm seperti mobile legend, free fire dan Point Blank	Permainan yang di mainkan bertema kekerasan	Permainan game online
2.	Pertanyaan kedua ni dek, apakah adek bermain <i>game online</i> setiap hari ?	Iya kak tiap hari. Kalau dah pulng sekolah main warnet terus.	Menghindari aktivitas kehidupan yang penting dalam rangka untuk menghabiskan waktu melakukan permainan online.	Frekuensi bermain game online
3.	Pertanyaan ke tiga dek, berapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari ?	4 jam ada kak. Tergantung jugalah kak. Kadang 3 jam juga ada kak.	menghabiskan lebih banyak waktu melakukan permainan online	Lama waktu bermain game online
4.	Pertanyaan selanjutnya, apakah adek pernah memarahi teman adek dengan kata kasar terhadap sesama gamer ketika dia tidak bermain sebaik yang adek inginkan? Jika iya seperti apa kata-kata	Pernah ini kak. Kalua saya tidak suka dengan cara main nya ya saya marahin kak. Karna dia kita kalah main game. Padahal naik level itu susah. Kalo lagi marah saya sering ucapin	Menimbulkan perilaku agresif dalam bentuk verbal	Perilaku agresif dalam bentuk verbal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang adek lontarkan?	hmm maaf ya kak. Kayak anjiing, asu, bodoh, tim noob. Kayak gitu kak		
5. Ini pertanyaan terakhir dek, Apakah adek pernah melampiaskan kemarahan pada benda sekitar adek karena kesal saat bermain <i>game online</i> ? Jika iya benda apa saja yang pernah adek lampiaskan dan bagaimana cara melampiaskan nya?	Pernah juga kak. Saya tendang kursi pernah meja pernah. Mukul teman pun pernah kak.	Menimbulkan perilaku agresif dalam bentuk fisik	Perilaku agresif dalam bentuk fisik

OBSERVASI SUBJEK III

Kesan umum : kondisi ruangan warnet, subjek, lingkungan sekitar warnet	Kondisi ruang warnet terlihat bersih. di daerah kecamatan Marpoyan Damai. Subjek tampak berbadan tinggi, berkulit hitam, berambut lurus. Lingkungan sekitar warnet banyak ruko-ruko
Perilaku umum subjek saat bermain <i>game online</i>	Terlihat lebih emosional Ketika sedang bermain <i>game online</i>
Hubungan dengan lingkungan sekitar	Lebih kelihatan menyendiri saat bermain <i>game online</i> .
Ekspresi emosional subyek.	Kurang stabil



INFORMED CONSENT

Saya selaku peneliti yang merupakan mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau yang bernama **Anggita Rokaya N / 11461203713** dan saat ini saya sedang menyelesaikan tugas akhir (skripsi). Adapun gambar mengenai penelitian ini adalah :

1. Tujuan kegiatan ini untuk menyelesaikan tugas akhir program S1 yang sedang saya tempuh.
2. Manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan wawasan baru kepada subjek dan para pembaca tentang perilaku agresif dan faktor-faktor yang mempengaruhinya seperti intensitas bermain game online .
3. Subjek akan menjalani proses penelitian ini dengan menjawab pertanyaan yang peneliti lakukan dan pertanyaan yang akan ditanyakan sesuai dengan tema pada penelitian ini.
4. Kegiatan penelitian ini akan dilakukan selama ± 7 Menit sampai tidak ada lagi tema baru yang muncul.
5. Resiko yang muncul selama penelitian berlangsung adalah merasa kurang nyaman dengan pertanyaan yang mengkaitkan dengan pengalaman subjek dan menyita waktu subjek.
6. Subjek berhak untuk tidak berpartisipasi dalam penelitian ini dan subjek berhak mengundurkan diri jika subjek sudah berpartisipasi .
7. Peneliti akan menjamin kerahasiaan data serta identitas subjek sesuai dengan kode etik Psikologi Indonesia.
8. Selama proses penelitian berlangsung, peneliti meminta izin untuk merekam serta mencatat data yang di dapat dari subjek.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dilindungi undang-undang UIN SUSKA RIAU State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PARTISIPASI

Dengan ini, saya

Nama : Deni Satria
 Usia : 15 Tahun
 Jenis kelamin : laki-laki
 Kelas : III smp
 Alamat : Jl. Balam

Menyatakan bahwa saya setuju untuk berpartisipasi sebagai responden pada penelitian dengan judul “ Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja Awal Kota Pekanbaru” saya bersedia menjadi responden untuk penelitian ini tanpa ada paksaan. Saya bersedia untuk melakukan wawancara dan saya berkenan untuk di rekam dan di catat segala informasi yang saya berikan kepada peneliti.

Pekanbaru, 05 Januari 2020

Peneliti

(Anggita Rokaya N)

Responden

(Deni S)

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

WAWANCARA SUBJEK IV

Nama : DS
 Kelamin : Laki-laki
 Usia : 15 tahun
 Sekolah : SMPN
 Tanggal wawancara dan observasi : 6 Januari 2020
 Tempat wawancara dan observasi : Warnet Sukajadi

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	IDE UTAMA	TEMA
1.	Maaf dek, sebelumnya kakak mengganggu waktu adek bermain game online. Kakak ingin menanyakan apakah jenis <i>game online</i> yang sering adek mainkan?	Ya kak. Tidak masalah. Yang sering main game point blank kak	Permainan yang di mainkan bertema kekerasan	Permainan game online
2.	Pertanyaan kedua ni dek, apakah adek bermain <i>game online</i> setiap hari ?	Tiap hari kak	Menghindari aktivitas kehidupan yang penting dalam rangka untuk menghabiskan waktu melakukan permainan online.	Frekuensi bermain game online
3.	Pertanyaan ke tiga dek, berapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari ?	5 jam lebih kak	menghabiskan lebih banyak waktu melakukan permainan online	Lama waktu bermain game online
4.	Pertanyaan selanjutnya, apakah adek pernah memarahi teman adek dengan kata kasar terhadap sesama gamer ketika dia tidak bermain sebaik yang	Pernah kak. Tapi jarang. Kalau merasa marah dan tidak terima aja kalah kalo main game kak. Aku sering bling brengsek, asu, anjing gitulah kak.	Menimbulkan perilaku agresif dalam bentuk verbal	Perilaku agresif dalam bentuk verbal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	adek inginkan? Jika iya seperti apa kata-kata yang adek lontarkan?			
5.	Ini pertanyaan terakhir dek, Apakah adek pernah melampiaskan kemarahan pada benda sekitar adek karena kesal saat bermain <i>game online</i> ? Jika iya benda apa saja yang pernah adek lampiaskan dan bagaimana cara melampiaskan nya?	Pernah kak. Aku hampaskan mouse di warnet itu kak. Abis tu aku pukul meja. Teriak eeh bukan teriak kak gimana ya bling nya, kayak bling HAH gitu kak. Tapi kalau ada temanku di warnet itu aku tepuk badan nya kak. Itu tu kadang tanpa kusadari itu kak.	Menimbulkan perilaku agresif dalam bentuk fisik	Perilaku agresif dalam bentuk fisik

OBSERVASI SUBJEK IV

Kesan umum : kondisi ruangan warnet, subjek, lingkungan sekitar warnet	Kondisi ruang warnet terlihat sedikit kotor. di daerah kecamatan Sukajadi. Subjek tampak berbadan pendek, berkulit sawo matang, berambut lurus. Lingkungan sekitar warnet terlihat ramai
Perilaku umum subjek saat bermain <i>game online</i>	Terlihat lebih tenang saat bermain <i>game online</i>
Hubungan dengan lingkungan sekitar	Cukup baik
Ekspresi emosional subyek.	Cukup stabil

LAMPIRAN D

SKALA TRY OUT

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SKALA I

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saat diserang oleh teman, saya akan langsung membalasnya, tanpa berfikir panjang				
2	Saya suka mengejek teman saat bermain <i>game online</i>				
3	Saya tidak bisa mengendalikan amarah pada saat bermain <i>game online</i>				
4	Saya akan memukul orang dan benda disekitar jika diprovokasi				
5	Menurut teman-teman, saya adalah orang yang pemarah jika sedang bermain <i>game online</i>				
6	Saya merasa iri dengan orang lain yang menang dalam bermain <i>game online</i>				
7	Saya tidak suka mengancam teman jika tidak mau bermain <i>game online</i>				
8	Saya tetap bergabung dengan teman yang menghina dari belakang				
9	Jika kalah bermain <i>game online</i> saya lebih suka berdiam diri meskipun sedang marah				
10	Meski di ejek, saya tidak akan membalas ejekan teman				
11	Saya ingin menendang benda disekitar jika kalah dalam <i>game online</i>				
12	Jika kalah dalam bermain <i>game online</i> saya merasa frustrasi dan cenderung menunjukkan amarah				
13	Saya merasa ditertawakan oleh teman- teman sekitar ketika kalah dalam bermain <i>game online</i>				
14	Saya memukul teman yang menjadi musuh dalam permainan				
15	Saya merasa benci saat teman-teman menang dalam bermain <i>game online</i>				
16	Saya suka berkata kasar dan kotor saat bermain <i>game online</i>				
17	Saya menghindari teman yang berusaha memancing amarah saat bermain <i>game online</i>				
18	Saya membanting benda disekitar jika kalah bermain <i>game online</i>				
19	Saya suka mengejek teman yang kalah dalam bermain <i>game online</i>				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

20	saya diam saja meskipun teman-teman menghina saya jika kalah dalam bermain <i>game online</i>				
21	Saya akan menakuti dengan memberi ancaman jika teman menang dalam permainan <i>game online</i>				
22	saya merasa biasa saja jika dihina oleh teman saat kalah dalam bermain <i>game online</i>				
23	Saya suka marah tanpa alasan ketika tidak bisa bermain <i>game online</i>				
24	Saya tidak akan menanggapi tantangan teman untuk berkelahi karena kalah dalam bermain <i>game online</i>				
25	Saya suka memaki teman saat kalah bermain <i>game online</i>				
26	Jika diserang oleh teman saya tidak akan membalasnya				
27	Saat bermain <i>game online</i> saya tidak mudah marah kepada teman yang jail				
28	Meski teman-teman mengolok-olok saat kalah dalam bermain <i>game online</i> saya tidak akan membalas				
29	Saya tidak akan berdebat dengan teman saat bermain <i>game online</i>				
30	Saya merasa teman-teman sering meremehkan dari belakang jika kalah bermain <i>game online</i>				
31	Saya tidak akan melempar benda yang ada disekitar, jika kalah dalam permainan				
32	Jika teman tidak mengikuti keinginan untuk bermain <i>game online</i> saya akan Mengancamnya				
33	Saya tidak bisa sopan terhadap teman yang telah berkata kasar saat bermain <i>game online</i>				

SKALA II

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya menghabiskan waktu bermain game online dalam seminggu				
2	Saya menghabiskan waktu bermain game online 5 jam atau lebih dalam satu hari				
3	Jika dihitung, dalam satu minggu saya bermain <i>game online</i> kurang dari 5 kali				
4	Saya sangat marah jika berkali-kali tidak bisa lolos ke level selanjutnya				
5	Kekalahan dalam bermain <i>game online</i> tidak berpengaruh pada saya				
6	Saya sangat senang jika bisa lolos ke level selanjutnya dalam permainan yang sedang di mainkan				
7	Saya merasa biasa saja meskipun menang dalam bermain <i>game online</i>				
8	Jika dihitung, dalam satu minggu saya bermain <i>game online</i> lebih dari 14 kali				
9	Saya menghabiskan waktu bermain game online 3-4 jam dalam satu hari				
10	Saya mencari makan saat lapar meskipun sedang asyik bermain <i>game online</i>				
11	Saya merasa jengkel jika berkali-kali kalah dalam bermain <i>game online</i>				
12	Jika sedang asyik bermain <i>game online</i> saya sering lupa pada janji orang lain				
13	Saya menghabiskan waktu bermain game online 3-4 hari dalam seminggu				
14	Saya menghabiskan waktu bermain game online 1-2 hari dalam seminggu				
15	Saya mulai bermain <i>game online</i> sejak 3-4 tahun lalu				
16	Meski sedang asik bermain jika merasa capek saya akan meninggalkan permainan <i>game online</i> untuk istirahat				
17	Kekalahan saat bermain <i>game online</i> membuat saya sangat kesal				
18	Saya mulai bermain <i>game online</i> sudah 1-2 tahun				
19	Saya malas mengangkat telpon saat sedang bermain <i>game online</i> .				
20	Saya merasa biasa saja saat kalah dalam bermain <i>game online</i>				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

21	Saya mulai bermain <i>game online</i> belum 1 tahun				
22	Saya menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> 2 jam dalam satu hari				
23	saya tidak marah ketika berkali-kali kalah dalam bermain <i>game online</i>				
24	Jika dihitung, dalam satu minggu saya bermain <i>game online</i> sebanyak 4 kali				
25	Saya malas pergi sekolah jika sudah bermain <i>game online</i>				
26	Saya tidak merasa kesal ketika kalah dalam bermain <i>game online</i>				
27	Saya malas pergi mandi jika sudah bermain <i>game online</i>				
28	Saya merasa gelisah jika belum bisa naik ke level berikutnya				

LAMPIRAN E

SKALA PENELITIAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SKALA I

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saat diserang oleh teman, saya akan langsung membalasnya, tanpa berfikir panjang				
2	Saya suka mengejek teman saat bermain <i>game online</i>				
3	Saya tidak bisa mengendalikan amarah pada saat bermain <i>game online</i>				
4	Saya akan memukul orang dan benda disekitar jika diprovokasi				
5	Menurut teman-teman, saya adalah orang yang pemaarah jika sedang bermain <i>game online</i>				
6	Saya merasa iri dengan orang lain yang menang dalam bermain <i>game online</i>				
7	Meski di ejek, saya tidak akan membalas ejekan teman				
8	Saya ingin menendang benda disekitar jika kalah dalam <i>game online</i>				
9	Jika kalah dalam bermain <i>game online</i> saya merasa frustasi dan cenderung menunjukkan amarah				
10	Saya merasa ditertawakan oleh teman-teman sekitar ketika kalah dalam bermain <i>game online</i>				
11	Saya memukul teman yang menjadi musuh dalam permainan				
12	Saya merasa benci saat teman-teman menang dalam bermain <i>game online</i>				
13	Saya suka berkata kasar dan kotor saat bermain <i>game online</i>				
14	Saya membanting benda disekitar jika kalah bermain <i>game online</i>				
15	Saya suka mengejek teman yang kalah dalam bermain <i>game online</i>				
16	saya diam saja meskipun teman-teman menghina saya jika kalah dalam bermain <i>game online</i>				
17	Saya akan menakuti dengan memberi ancaman jika teman menang dalam permainan <i>game online</i>				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

18	Saya suka marah tanpa alasan ketika tidak bisa bermain <i>game online</i>				
19	Saya tidak akan menanggapi tantangan teman untuk berkelahi karena kalah dalam bermain <i>game online</i>				
20	Saya suka memaki teman saat kalah bermain <i>game online</i>				
21	Saya tidak akan menanggapi tantangan teman untuk berkelahi karena kalah dalam bermain <i>game online</i>				
22	Saat bermain <i>game online</i> saya tidak mudah marah kepada teman yang jail				
23	Meski teman-teman mengolok-olok saat kalah dalam bermain <i>game online</i> saya tidak akan membalas				
24	Saya tidak akan berdebat dengan teman saat bermain <i>game online</i>				
25	Saya merasa teman-teman sering meremehkan dari belakang jika kalah bermain <i>game online</i>				
26	Saya tidak akan melempar benda yang ada disekitar, jika kalah dalam permainan				
27	Jika teman tidak mengikuti keinginan untuk bermain <i>game online</i> saya akan Mengancamnya				
28	Saya suka memaki teman saat kalah bermain <i>game online</i>				

SKALA II

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya menghabiskan waktu bermain game online dalam seminggu				
2	Saya menghabiskan waktu bermain game online 5 jam atau lebih dalam satu hari				
3	Saya sangat marah jika berkali-kali tidak bisa lolos ke level selanjutnya				
4	Saya sangat senang jika bisa lolos ke level selanjutnya dalam permainan yang sedang di mainkan				
5	Jika dihitung, dalam satu minggu saya bermain <i>game online</i> lebih dari 14 kali				
6	Saya menghabiskan waktu bermain game online 3-4 jam dalam satu hari				
7	Saya merasa jengkel jika berkali-kali kalah dalam bermain <i>game online</i>				
8	Jika sedang asyik bermain <i>game online</i> saya sering lupa pada janji orang lain				
9	Saya menghabiskan waktu bermain game online 3-4 hari dalam seminggu				
10	Saya mulai bermain <i>game online</i> sejak 3-4 tahun lalu				
11	Kekalahan saat bermain <i>game online</i> membuat saya sangat kesal				
12	Saya mulai bermain <i>game online</i> sudah 1-2 tahun				
13	Saya malas mengangkat telpon saat sedang bermain <i>game online</i> .				
14	saya tidak marah ketika berkali-kali kalah dalam bermain <i>game online</i>				
15	Saya malas pergi sekolah jika sudah bermain <i>game online</i>				
16	Saya malas pergi mandi jika sudah bermain <i>game online</i>				
17	Saya merasa gelisah jika belum bisa naik ke level berikutnya				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN F

TABULASI DATA SKALA TRY OUT

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

NO	TABULASI DATA TRY OUT PERILAKU AGRESIF (Y)																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3
3	4	3	3	4	3	4	2	3	3	2	4	4	4	4	3	4	2	4	4	1
4	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	4	3	2	4	2
5	2	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2
6	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	4	2	1	1
7	2	2	2	1	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	1	1	2
8	2	3	3	2	2	1	1	3	4	2	1	1	3	1	1	3	2	1	1	2
9	4	2	3	1	2	3	1	3	2	2	1	4	4	2	3	2	2	2	3	2
10	4	4	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	3
11	1	3	2	1	1	2	2	2	3	3	1	1	3	1	2	1	2	1	3	2
12	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
13	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1
14	2	1	2	1	1	2	2	2	4	2	2	2	2	1	1	1	3	2	1	2
15	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
17	3	2	2	2	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	3	1	1	1	2	1	4	4	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	2	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
20	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	4	1	1	2
21	4	1	4	1	1	4	1	4	1	4	1	1	1	1	4	4	4	1	4	4
22	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3
23	2	2	4	2	3	3	4	3	2	3	1	3	3	1	2	3	3	2	2	3
24	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3
25	3	4	2	2	1	2	4	4	2	3	1	1	1	1	1	1	4	1	1	4
26	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
27	1	3	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	4	4	1	1	1
28	2	1	1	1	1	3	4	1	2	2	1	2	3	1	1	1	2	1	1	2
29	2	2	2	2	3	1	4	2	2	3	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2
30	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
31	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1
32	2	1	1	1	1	2	4	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
33	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
34	4	2	2	2	2	2	3	1	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1
35	4	1	1	2	1	2	1	4	1	1	1	1	1	3	2	2	2	1	2	2
36	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	3	2	2	1	4
37	1	1	2	1	2	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	4
38	4	4	3	2	2	1	4	4	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
39	3	2	3	2	3	4	3	3	4	3	1	1	1	1	1	1	3	2	3	1
40	2	1	1	2	2	3	2	2	3	2	1	1	3	3	1	3	2	2	2	2
41	4	4	3	1	3	3	2	2	2	2	1	3	3	1	3	3	2	1	3	4
42	2	2	2	1	2	2	3	3	3	4	1	1	1	1	2	1	4	1	1	4
43	2	1	2	1	3	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	4	1	1	2
44	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2
45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3
46	2	2	2	1	1	3	1	3	2	3	1	1	2	2	3	1	2	1	1	2



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

47	2	2	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1
48	3	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2
49	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
50	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
51	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3
52	1	2	1	1	2	2	3	2	3	2	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	2
53	2	1	2	2	1	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3
54	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3
55	2	3	4	4	4	4	1	1	2	1	4	2	4	3	4	2	4	2	4	4	1
56	4	4	4	4	2	3	3	1	1	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4
57	4	4	4	4	4	4	2	3	1	3	3	4	4	4	3	1	3	2	2	3	3
58	4	4	4	3	2	3	3	2	3	4	3	4	3	2	4	1	4	2	4	4	4
59	4	4	2	3	4	4	4	2	2	2	4	2	3	1	3	4	3	4	4	4	1
60	3	4	3	4	3	4	3	4	2	1	2	4	3	1	3	2	1	3	4	3	3
61	2	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
62	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3
63	3	2	2	3	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
64	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3
65	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3
66	3	4	4	2	4	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	1	2	3	2	2
67	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2
68	1	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	3	1	2	3	4	3	2	2	2
69	4	4	4	4	4	4	1	2	2	1	2	3	1	3	4	2	4	1	2	2	2
70	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3



©

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

NO	TABULASI DATA TRY OUT PERILAKU AGRESIF (Y)												
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3
2	2	3	4	3	4	2	3	3	3	3	2	4	4
3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4
4	2	1	4	1	4	2	2	2	2	4	1	3	4
5	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	4
6	1	1	2	4	4	1	2	1	2	2	1	1	1
7	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2
8	3	2	1	1	4	2	2	2	2	2	2	1	2
9	1	3	3	1	3	3	2	2	3	3	1	2	2
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
11	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
12	2	3	2	4	2	3	3	3	2	2	3	2	2
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1
15	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3
16	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
17	2	3	2	2	2	1	2	2	3	3	1	1	2
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1
19	2	4	2	1	2	1	1	2	3	2	1	1	4
20	1	1	4	3	1	2	2	2	2	2	1	1	1
21	4	1	1	1	1	4	4	1	4	4	1	1	4
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
23	1	3	2	3	2	1	3	3	4	2	2	2	2
24	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3
25	1	4	3	2	1	4	4	4	4	3	4	1	1
26	2	3	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	2
27	1	2	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1
28	1	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1
29	1	3	1	2	2	2	3	3	3	1	3	1	3
30	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2
31	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2
32	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
34	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2
35	1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2
36	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	1	2	1
37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
38	2	3	1	4	2	4	4	4	2	2	3	2	2
39	1	1	3	2	2	2	3	1	3	1	3	3	2
40	2	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1
41	1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3
42	1	4	1	4	1	4	4	4	4	1	4	2	2
43	1	2	1	1	1	1	1	3	2	3	1	1	1
44	3	1	1	3	3	1	2	4	4	1	2	2	2
45	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
46	1	3	2	2	1	1	3	3	3	3	1	1	1

if Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

47	1	1	1	2	2	3	1	3	2	4	1	4	4
48	2	4	1	4	1	4	2	2	1	1	1	1	1
49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
51	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
52	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
53	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
54	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
55	3	1	2	2	4	1	4	2	1	3	1	2	4
56	4	1	1	2	4	1	3	2	4	4	1	4	4
57	4	2	1	1	2	1	1	1	1	3	3	4	4
58	3	1	1	3	2	1	3	3	1	3	4	1	4
59	3	1	4	2	2	4	2	3	2	4	3	4	4
60	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	3	4
61	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2
62	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2
63	2	2	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2
64	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
65	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2
66	2	2	2	1	2	3	2	2	3	4	2	2	2
67	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3
68	1	2	1	1	3	1	1	2	2	4	1	3	2
69	3	1	3	4	3	1	1	1	3	2	1	2	4
70	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	TABULASI DATA TRY OUT INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE (X)																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	1	3	3	3	2	4	3
2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2
3	2	2	2	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	4	3
4	1	1	4	1	4	1	2	2	1	2	2	1	2	3	1	1	2	2	2	1
5	2	2	3	2	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	1	2	2
6	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3
8	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	4	4	2	4	1	4	3	4	1
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2
10	3	3	1	3	1	3	3	3	4	2	2	4	2	1	3	1	3	3	4	3
11	3	2	3	4	3	4	2	4	3	1	3	2	4	2	2	1	2	4	4	1
12	3	2	3	2	2	4	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	4	3
13	1	1	4	1	1	3	2	2	2	2	2	2	1	4	2	2	2	2	2	2
14	4	4	4	1	1	4	4	4	4	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1
15	4	4	4	4	3	4	3	4	4	1	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4
16	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2
17	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	1	1	1	3	3	3	3
18	2	2	2	3	3	4	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	4	3
19	1	1	4	1	2	3	3	1	1	4	3	1	1	4	1	2	1	1	1	2
20	2	2	2	3	3	3	4	1	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3
21	4	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3	4	4	2	3	2	4	4	4	3
22	1	2	4	2	4	1	4	2	2	2	1	2	1	2	1	3	2	1	1	4
23	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3
25	3	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2
26	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	3	2
27	2	2	2	2	3	4	1	1	4	1	3	3	2	2	4	1	2	1	4	1
28	1	1	2	2	1	3	2	2	1	1	2	1	1	4	3	2	1	1	1	4
29	4	3	1	3	1	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	1	4	4	4	3
30	3	3	3	2	1	3	1	4	3	1	2	2	4	3	4	3	4	3	2	3
31	4	2	2	2	1	4	2	2	3	2	2	3	4	2	4	2	3	4	2	1
32	3	4	3	4	2	2	1	4	2	1	4	3	3	1	3	3	2	4	3	2
33	4	3	3	2	3	4	2	4	2	3	4	4	3	3	3	1	2	2	4	1
34	2	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	4	1	3	2	4	1
35	3	2	1	4	3	4	1	2	2	1	3	2	4	2	2	4	2	3	4	2
36	4	2	3	4	2	2	3	4	4	3	2	3	2	3	4	1	4	2	3	3
37	1	4	3	4	3	4	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2
38	4	3	3	3	3	3	2	2	2	4	1	4	3	3	2	3	2	4	4	2
39	4	3	3	3	1	3	1	2	2	1	2	2	4	2	2	2	3	4	4	3
40	3	2	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2
41	3	2	1	2	1	3	3	3	2	2	2	4	3	3	2	3	3	2	4	1
42	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	1	3	3	3	2	4	3
43	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2
44	2	2	2	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	4	3
45	1	1	4	1	4	1	2	2	1	2	2	1	2	3	1	1	2	2	2	1
46	2	2	3	2	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	1	2	2



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

47	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3
48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3
49	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	4	4	2	4	1	4	3	4	1
50	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2
51	3	3	1	3	1	3	3	3	4	2	2	4	2	1	3	1	3	3	4	3
52	3	2	3	4	3	4	2	4	3	1	3	2	4	2	2	1	2	4	4	1
53	3	2	3	2	2	4	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	4	3
54	1	1	4	1	1	3	2	2	2	2	2	2	1	4	2	2	2	2	2	2
55	4	4	4	1	1	4	4	4	4	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1
56	4	4	4	4	3	4	3	4	4	1	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4
57	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2
58	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	1	1	1	3	3	3	3
59	2	2	2	3	3	4	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	4	3
60	1	1	4	1	2	3	3	1	1	4	3	1	1	4	1	2	1	1	1	2
61	2	2	2	3	3	3	4	1	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3
62	4	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3	4	4	2	3	2	4	4	4	3
63	1	2	4	2	4	1	4	2	2	2	1	2	1	2	1	3	2	1	1	4
64	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2
65	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3
66	3	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2
67	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	3	2
68	2	2	2	2	3	4	1	1	4	1	3	3	2	2	4	1	2	1	4	1
69	1	1	2	2	1	3	2	2	1	1	2	1	1	4	3	2	1	1	1	4
70	4	3	1	3	1	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	1	4	4	4	3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	TABULASI DATA TRY OUT INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE (X)							
	21	22	23	24	25	26	27	28
1	2	2	3	3	2	3	3	3
2	2	3	2	2	2	2	2	3
3	2	2	3	2	2	3	3	4
4	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	3	2	4	1	2	2	1
6	2	3	3	3	2	3	3	3
7	3	3	3	2	2	3	3	3
8	2	3	3	1	3	3	4	4
9	3	2	2	2	1	2	2	2
10	2	3	2	3	4	1	2	4
11	1	3	1	3	2	1	2	4
12	3	3	2	3	1	2	3	2
13	3	3	2	3	2	3	2	2
14	1	4	1	4	1	1	1	1
15	1	3	4	3	4	3	4	4
16	2	3	2	3	2	2	2	2
17	2	2	2	2	1	3	2	3
18	4	3	4	3	1	3	3	2
19	1	4	2	4	1	2	1	1
20	2	2	4	2	2	3	3	4
21	2	1	2	2	4	1	3	3
22	1	2	4	2	2	2	2	1
23	3	2	2	2	2	2	2	2
24	2	2	2	2	2	2	3	3
25	3	2	2	3	2	2	3	2
26	3	2	2	3	2	2	3	2
27	3	2	2	2	1	2	2	3
28	1	4	2	2	1	2	1	1
29	2	3	4	1	4	3	4	4
30	3	2	2	3	2	2	2	1
31	2	3	1	3	2	1	4	2
32	2	1	1	3	4	1	2	4
33	2	2	3	2	4	2	2	4
34	4	3	1	3	4	1	2	4
35	2	4	2	2	2	3	2	2
36	4	2	3	1	2	3	4	3
37	2	1	3	3	4	3	4	3
38	3	2	3	3	4	1	2	3
39	2	2	3	2	2	3	3	3
40	3	2	3	3	2	3	3	3
41	3	3	1	3	4	3	4	4
42	2	2	3	3	2	3	3	3
43	2	3	2	2	2	2	2	3
44	2	2	3	2	2	3	3	4
45	1	1	1	1	1	1	1	1
46	1	3	2	4	1	2	2	1



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

47	2	3	3	3	2	3	3	3
48	3	3	3	2	2	3	3	3
49	2	3	3	1	3	3	4	4
50	3	2	2	2	1	2	2	2
51	2	3	2	3	4	1	2	4
52	1	3	1	3	2	1	2	4
53	3	3	2	3	1	2	3	2
54	3	3	2	3	2	3	2	2
55	1	4	1	4	1	1	1	1
56	1	3	4	3	4	3	4	4
57	2	3	2	3	2	2	2	2
58	2	2	2	2	1	3	2	3
59	4	3	4	3	1	3	3	2
60	1	4	2	4	1	2	1	1
61	2	2	4	2	2	3	3	4
62	2	1	2	2	4	1	3	3
63	1	2	4	2	2	2	2	1
64	3	2	2	2	2	2	2	2
65	2	2	2	2	2	2	3	3
66	3	2	2	3	2	2	3	2
67	3	2	2	3	2	2	3	2
68	3	2	2	2	1	2	2	3
69	1	4	2	2	1	2	1	1
70	2	3	4	1	4	3	4	4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN G

TABULASI DATA SKALA

PENELITIAN

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

No	TABULASI DATA PENELITIAN PERILAKU AGRESIF (Y)																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	3	3	2	3	2	2	3	2	4	4	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4
3	4	3	1	3	3	2	3	1	2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	1	4	2	4	4	2	3	4	3
5	4	3	4	3	2	2	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	4	4	4
6	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4
7	4	4	3	2	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
8	3	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	2	3	4	4	4	4	3	3	3
9	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
10	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3
11	4	3	3	3	4	2	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3
12	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3
13	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4
14	4	2	3	2	2	2	4	2	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	2
15	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	2	3
17	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4
19	4	3	3	2	3	2	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
20	4	4	2	2	2	2	4	2	4	2	4	2	3	4	4	3	3	4	4	4
21	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4
22	4	3	3	3	2	2	4	2	4	2	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3
23	3	2	3	2	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
24	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	3	2	3	3	2
25	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4
26	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	2	3	2	2	3	4	4	4	3
27	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
29	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
30	4	3	3	3	3	2	3	2	3	2	4	2	4	2	2	2	2	2	3	3
31	3	3	4	3	3	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3
32	4	3	3	3	1	2	4	1	4	1	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3
33	3	3	2	1	1	2	2	2	2	2	1	4	4	3	3	3	3	3	3	3
34	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
35	3	4	3	3	4	2	4	4	3	3	3	1	2	3	3	3	1	2	3	3
36	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3
37	3	2	2	3	1	3	2	3	3	3	3	2	2	4	3	4	3	4	3	4
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
39	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3
40	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3
41	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	1	3	2	3
42	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	1	4	4	4	1	4
43	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4
44	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	3	2
45	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3
46	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
47	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	2	3	1	3	3	4	4	4	4
48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2
49	4	3	3	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4
50	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

51	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	4	4	4
52	3	3	3	4	2	3	3	2	4	4	4	1	3	2	3	3	4	4	4	4
53	4	4	3	3	1	3	3	1	4	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4
54	3	2	3	3	2	4	3	2	4	4	3	2	3	3	4	3	2	4	2	3
55	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	4	4
56	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	2	2	4	3	4	4	3	4	3
57	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	2	3	4	1	2	1
58	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
59	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	4	4	1	3	4	2	2
60	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4
61	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3
62	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3
63	4	4	4	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3
64	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	1	2	4	4	4	2	2	2	2
65	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	4	3	2	3
66	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	4	2	3	2	3	2	2	2	2	2
67	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	4
68	4	3	3	3	3	2	4	2	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4
69	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	3	4
70	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3
71	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3
72	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	4	4	3	3
73	4	2	3	4	2	2	3	4	4	4	4	1	3	4	1	4	4	4	3	3
74	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	1	2	3	1	4	2	2
75	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	2	2	3	2	4	3	3	2	2
76	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	4	2
77	3	3	1	2	2	2	3	2	4	2	2	3	2	3	2	4	4	3	2	2
78	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3
79	4	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3
80	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	4	2	3	1	2	3	2	4	2	2
81	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2
82	3	3	1	1	2	1	2	1	4	1	3	4	2	2	2	4	4	4	4	4
83	2	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	2
84	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4
85	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
86	3	4	3	2	4	2	4	2	2	2	4	3	3	4	4	4	4	4	2	2
87	3	3	3	3	2	2	3	2	4	4	4	1	3	2	3	2	3	3	3	3
88	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3
89	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	4
90	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	1	1	3	3	2	3	2	3	3
91	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	1	1	3	2	2	2	2	2	2
92	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	2	3	2	2	2	2	3	3	2
93	3	3	2	3	2	4	3	3	4	3	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4
94	4	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4
95	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
96	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3
97	4	3	3	4	1	1	4	1	4	4	4	2	2	3	3	2	4	4	3	3
98	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4
99	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4
100	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4
101	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
102	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	4	4	2	4	4	4
103	4	3	3	3	4	2	3	2	4	3	2	3	3	3	3	2	2	4	4	4



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

104	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	4	2	4	2	2	3	2
105	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	1	3	3	3	4	4	3	3	4
106	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4
107	4	2	4	3	2	3	3	2	4	3	4	2	2	3	3	3	3	2	4	4	4
108	4	4	4	3	2	2	3	1	2	2	3	3	3	4	3	4	3	2	3	4	4
109	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
110	3	3	4	3	2	4	2	3	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4
111	3	3	2	3	2	3	4	2	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4
112	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	3	2	3	4	2	3	4	4	2	3	3
113	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2
114	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	4	3	3	2	4	2	4	4
115	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	2	4	2	2	2	2	4	4	4
116	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4
117	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4
118	4	3	4	2	2	2	3	2	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
119	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4
120	3	3	4	3	2	2	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
121	4	3	2	2	2	2	4	2	3	2	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3
122	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	2	1	3	3	2	2	2
123	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
124	3	3	4	2	3	2	2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
125	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3
126	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	4	3	3	3	3
127	3	3	4	3	3	4	2	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
128	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2
129	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3
130	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3
131	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
132	3	4	3	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
133	3	3	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3	3	3
134	4	3	2	4	2	3	4	4	4	4	2	4	4	2	4	1	3	2	4	4	4
135	4	3	2	4	2	2	2	4	2	4	4	4	4	4	2	2	2	3	1	4	4
136	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2	3	4	3	2	4	4
137	3	4	3	4	3	3	4	4	2	4	3	4	4	2	4	4	3	3	2	3	3
138	3	3	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	2	2
139	4	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	2	1	3	3
140	4	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2
141	4	3	3	2	4	3	1	1	1	3	3	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3
142	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
143	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4
144	3	2	3	4	3	1	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3	2	3	3
145	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	2	3	2	2	2	2	2	2
146	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	2	2	4	4	4	3	3
147	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4
148	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4
149	4	4	3	3	2	3	2	4	2	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4
150	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	TABULASI DATA PENELITIAN PERILAKU AGRESIF (Y)								JMLH
	21	22	23	24	25	26	27	28	
1	3	4	4	4	4	4	4	4	90
2	3	3	4	4	4	4	4	4	92
3	4	4	4	4	4	4	4	4	95
4	3	3	3	3	3	3	4	4	94
5	4	4	3	3	3	3	3	4	95
6	4	4	4	4	4	4	4	4	95
7	3	4	4	4	4	4	2	2	97
8	3	3	3	3	4	4	4	4	95
9	4	4	4	4	4	4	4	4	106
10	3	3	4	4	4	4	4	4	96
11	3	3	3	3	3	3	2	2	91
12	3	3	3	3	3	3	3	3	96
13	4	4	3	3	3	3	4	4	103
14	2	2	2	2	4	4	2	2	83
15	4	4	3	4	4	4	4	4	106
16	3	3	3	2	2	2	2	3	91
17	4	4	4	4	4	4	4	4	106
18	4	3	3	3	4	4	4	3	93
19	4	3	4	4	4	4	3	4	100
20	4	4	4	4	4	4	4	4	95
21	4	4	4	4	4	4	4	4	102
22	3	3	3	4	4	4	4	3	86
23	3	4	4	4	3	3	4	4	96
24	3	2	3	2	3	3	2	3	84
25	4	4	4	4	4	4	4	4	103
26	4	4	4	4	4	4	4	3	93
27	4	3	4	4	4	4	4	4	85
28	4	4	4	4	4	4	4	4	106
29	4	3	1	3	1	3	4	1	86
30	2	2	2	2	2	2	4	2	72
31	4	4	4	4	4	4	4	4	102
32	4	3	4	3	4	3	4	4	90
33	3	3	4	4	4	4	4	4	80
34	4	4	4	4	4	4	4	4	106
35	4	4	4	4	4	4	2	3	86
36	4	4	4	4	4	4	4	4	102
37	3	4	3	4	3	4	4	4	86
38	4	4	4	3	4	4	4	4	94
39	4	4	4	4	4	4	4	4	106
40	3	3	3	3	4	4	4	4	86
41	3	3	3	2	2	3	3	3	76
42	4	4	1	4	2	2	4	1	92
43	4	4	4	4	4	4	4	4	100
44	4	4	4	4	4	4	4	3	90
45	3	2	3	3	3	3	2	3	79
46	3	3	3	3	4	4	4	4	94



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

47	4	4	4	4	4	4	2	4	95
48	2	4	4	4	4	4	4	4	108
49	3	3	3	3	4	4	4	4	100
50	4	4	4	4	4	4	4	4	91
51	4	4	3	3	3	3	3	3	82
52	3	3	3	3	3	4	4	4	90
53	4	4	4	4	4	4	4	4	96
54	3	3	3	3	3	3	3	3	83
55	2	1	3	3	2	4	1	3	91
56	2	4	4	3	4	4	4	4	96
57	1	1	3	3	4	4	1	3	83
58	4	4	4	4	4	4	4	4	106
59	3	2	4	3	4	4	2	4	76
60	4	2	4	3	3	4	3	4	90
61	3	3	2	3	3	4	4	4	84
62	3	3	2	2	2	2	3	4	69
63	3	3	3	2	2	2	3	2	82
64	2	2	2	2	2	2	2	2	79
65	3	2	2	2	2	2	2	2	65
66	2	3	4	2	2	2	3	4	79
67	2	2	2	2	3	3	2	2	77
68	4	4	4	4	4	4	4	4	99
69	4	4	4	4	4	4	3	2	89
70	3	1	3	3	2	3	2	3	68
71	3	3	3	3	3	2	3	3	79
72	3	3	2	4	4	2	3	2	83
73	3	4	3	3	4	1	4	3	88
74	2	2	2	4	2	3	2	2	78
75	3	3	4	2	2	2	3	1	82
76	2	2	3	2	2	4	2	3	70
77	2	2	2	2	2	4	2	2	69
78	2	2	4	4	2	4	2	3	76
79	3	3	3	3	4	2	1	1	78
80	2	2	2	4	4	2	2	2	78
81	2	3	2	2	3	2	3	2	64
82	4	4	4	4	4	4	4	4	84
83	3	3	4	4	2	1	3	1	91
84	4	3	2	2	2	3	3	3	85
85	4	4	4	4	4	4	4	4	99
86	2	2	3	2	2	2	2	3	80
87	3	2	2	2	2	1	2	2	72
88	3	3	4	4	3	4	3	4	99
89	4	4	4	4	4	4	4	4	91
90	2	2	3	3	4	4	4	4	88
91	3	4	3	3	3	3	4	3	79
92	2	2	2	3	3	2	2	3	75
93	4	4	4	4	4	4	4	4	96
94	3	2	3	2	4	3	2	3	82



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

95	2	3	3	2	3	4	3	3	76
96	3	3	3	3	3	2	3	3	85
97	3	3	2	4	4	1	3	2	81
98	3	3	3	3	4	4	4	4	100
99	4	4	4	4	4	4	4	4	99
100	4	4	4	4	4	4	4	4	102
101	4	4	4	4	4	4	4	3	95
102	4	4	4	3	3	3	4	4	89
103	4	2	4	4	4	4	4	4	91
104	2	3	2	2	2	2	3	4	75
105	4	4	4	4	4	4	4	3	99
106	4	4	4	4	4	4	4	4	99
107	2	3	3	2	3	3	2	3	81
108	3	4	4	4	4	4	3	4	89
109	4	4	4	4	4	3	3	4	93
110	4	4	4	4	2	2	3	2	91
111	4	4	4	4	4	2	3	4	96
112	3	3	4	3	4	2	4	4	86
113	2	2	3	2	4	3	4	3	74
114	4	4	4	4	4	4	4	4	94
115	4	4	4	4	4	4	4	4	86
116	4	4	4	4	4	4	4	4	100
117	3	3	3	3	3	4	3	4	88
118	3	3	3	3	3	3	3	3	82
119	4	4	4	4	4	4	4	4	94
120	3	3	3	3	3	4	3	3	88
121	3	3	4	4	4	3	4	4	91
122	3	3	1	2	2	2	3	3	73
123	2	2	3	2	2	2	2	3	71
124	4	4	4	4	4	4	4	4	92
125	2	2	3	2	2	2	2	3	71
126	3	3	3	3	3	4	4	4	84
127	4	4	4	4	4	4	4	4	103
128	3	3	3	4	4	4	4	4	83
129	2	3	2	3	2	3	4	4	82
130	2	3	3	3	3	3	3	3	82
131	4	4	4	4	4	4	4	4	106
132	4	4	4	4	4	4	4	4	104
133	3	3	3	3	3	2	3	3	90
134	2	1	3	1	2	2	3	3	81
135	4	4	4	4	4	3	3	2	87
136	4	4	3	3	4	2	4	4	92
137	3	4	3	4	4	3	3	3	93
138	3	2	4	3	4	3	2	4	92
139	3	2	3	2	3	2	2	1	78
140	2	2	2	3	2	2	2	2	71
141	3	3	2	2	2	3	3	2	75
142	4	4	4	4	4	4	4	4	97



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

143	4	4	4	4	2	3	4	4	90
144	3	4	4	4	4	4	4	4	89
145	2	3	4	2	2	2	3	4	79
146	4	4	4	2	3	3	2	2	83
147	2	2	4	4	3	3	2	4	87
148	4	4	4	4	4	4	4	4	95
149	4	4	4	4	4	4	4	3	94
150	4	4	4	4	4	4	4	4	93



Hak Cipta Milik UIN Suska Riau
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

TABULASI DATA PENELITIAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE (X)																		JMLH
NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2	4	4	4	50
2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	43
3	3	4	2	4	3	4	4	3	4	2	3	3	2	1	2	3	4	51
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	3	1	3	3	4	3	56
5	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	3	3	3	3	4	4	4	60
6	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	59
7	2	4	3	4	3	4	3	2	4	3	1	4	1	3	4	4	4	53
8	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	2	2	3	4	4	55
9	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	3	3	60
10	2	4	3	2	3	4	2	2	4	3	1	4	2	3	4	3	4	50
11	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	1	4	2	3	2	2	4	53
12	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	64
13	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	1	4	2	3	4	2	2	55
14	2	4	4	3	4	3	2	2	4	2	2	3	2	3	3	4	4	51
15	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	3	3	3	4	4	4	60
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	64
17	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	60
18	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	55
19	3	4	3	2	2	4	2	2	4	2	1	4	1	4	4	4	4	50
20	4	4	2	4	2	4	2	3	4	2	2	2	2	2	2	3	4	48
21	2	3	3	2	3	4	3	2	3	2	1	2	1	2	4	3	3	43
22	3	4	3	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2	2	3	4	3	50
23	2	4	3	3	2	4	2	2	4	4	2	3	3	3	2	2	2	47
24	3	4	4	4	4	4	3	3	4	2	1	4	2	4	2	3	3	54
25	3	4	4	4	4	4	3	3	4	2	1	4	2	4	4	4	4	58
26	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	51
27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	47
28	2	3	4	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	2	4	4	4	51
29	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	56
30	3	3	4	4	2	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	53
31	2	3	3	4	3	4	2	2	4	3	1	2	2	1	3	4	3	46
32	3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	2	3	1	1	4	3	4	54
33	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	63
34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	4	3	4	55
35	2	3	3	3	4	4	3	2	3	3	1	2	1	3	3	3	3	46
36	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	3	1	1	4	4	3	54
37	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	4	4	3	47
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	3	3	48
39	2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	53
40	3	3	4	4	2	4	4	4	4	2	2	3	3	3	4	3	3	55
41	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	4	53
42	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	63
43	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	43
44	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	49
45	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	1	3	2	1	4	4	4	48
46	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	2	4	3	4	55

1. Hak cipta ini milik UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

47	2	4	4	4	3	4	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	4	49
48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	63
49	3	4	2	4	3	4	3	3	4	2	3	3	2	4	2	2	2	50
50	2	3	3	3	2	4	3	3	4	3	2	2	1	2	3	4	4	48
51	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	47
52	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	1	3	3	2	53
53	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	48
54	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	50
55	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	57
56	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	2	1	3	4	3	3	54
57	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	58
58	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	4	2	48
59	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	4	2	4	44
60	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	4	4	4	49
61	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	2	3	2	3	4	2	4	51
62	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36
63	3	4	4	3	2	4	4	4	3	3	2	3	1	3	2	4	3	52
64	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	1	2	4	4	3	56
65	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	43
66	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	1	4	2	2	3	56
67	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	49
68	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	53
69	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	4	2	4	46
70	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	1	1	1	4	3	3	42
71	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	4	49
72	3	3	2	3	3	4	3	3	4	2	2	3	1	2	4	4	4	50
73	2	3	4	3	3	3	4	2	3	3	1	3	1	2	4	2	4	47
74	2	4	4	4	3	4	4	3	4	4	1	3	1	1	2	2	4	50
75	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	2	2	2	2	3	3	2	51
76	2	2	3	3	2	4	3	3	3	3	1	3	2	2	4	4	4	48
77	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	4	2	4	45
78	2	3	3	4	2	4	3	3	3	3	2	3	1	1	2	2	2	43
79	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	1	1	2	2	4	3	45
80	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	1	4	4	4	3	60
81	2	3	4	3	2	4	3	2	2	3	1	2	2	3	4	4	4	48
82	3	3	3	3	1	1	2	3	4	3	1	2	1	1	4	4	3	42
83	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	1	3	2	3	3	57
84	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	2	2	2	2	2	3	41
85	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	4	50
86	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	55
87	2	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	2	1	3	3	2	3	47
88	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	1	2	2	3	3	55
89	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	51
90	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	2	1	1	2	3	3	53
91	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	1	2	3	4	4	54
92	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	2	2	2	3	1	2	2	50
93	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	2	3	2	2	4	2	4	52
94	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	4	46

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

95	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	1	1	1	3	2	48
96	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	2	1	2	2	2	2	50
97	3	4	4	4	4	4	4	3	1	4	1	3	1	2	2	3	3	50
98	2	3	4	3	3	4	3	2	3	3	2	2	2	2	3	4	4	49
99	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	1	1	4	2	4	52
100	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	2	1	2	4	2	4	54
101	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	4	51
102	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	1	1	3	3	3	44
103	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	53
104	3	4	2	3	3	4	2	3	4	4	2	2	1	1	3	3	3	47
105	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	1	1	2	3	4	51
106	3	4	4	4	4	4	2	3	3	3	2	1	1	2	4	3	3	50
107	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	43
108	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	49
109	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	41
110	2	3	4	4	2	4	3	3	3	2	1	1	1	1	4	2	4	44
111	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	1	3	1	3	4	2	4	51
112	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4	51
113	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	1	1	2	4	3	40
114	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2	4	4	3	52
115	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	2	2	1	2	4	2	3	47
116	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	2	4	4	51
117	2	4	3	3	2	4	3	4	4	3	3	2	3	2	2	3	4	51
118	3	4	4	4	1	4	4	3	4	4	3	3	2	2	4	4	4	57
119	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	52
120	2	4	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	1	4	4	4	50
121	3	4	4	3	2	4	3	3	3	2	2	3	3	2	3	4	4	52
122	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	4	4	50
123	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	46
124	2	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	1	1	2	3	3	47
125	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	46
126	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	3	4	4	49
127	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	2	2	4	4	3	58
128	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	1	4	4	4	47
129	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	4	4	52
130	2	3	4	2	4	3	3	4	4	3	3	4	2	3	4	3	4	55
131	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	2	3	2	2	4	4	4	56
132	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	2	2	1	2	4	3	3	53
133	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	1	2	2	2	3	3	3	52
134	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	1	1	1	1	3	3	3	49
135	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	2	3	1	2	4	4	4	54
136	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	1	2	2	2	4	4	4	53
137	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	1	2	1	2	3	4	3	52
138	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	1	2	1	2	4	3	3	49
139	3	4	3	3	4	2	3	4	3	2	2	3	2	2	3	4	4	51
140	2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	4	54
141	3	3	3	2	4	4	4	4	3	3	1	3	1	3	4	3	3	51
142	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	4	3	48

Halaman 143
144
145
146
147
148
149
150

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN H

HASIL UJI VALIDITAS DAN

RELIABILITAS

UIN SUSKA RIAU

VARIABEL PERILAKU AGRESIF (1)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	70	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	70	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.928	33

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	69.63	257.889	.617	.924
VAR00002	69.84	253.989	.714	.923
VAR00003	69.91	257.616	.679	.924
VAR00004	70.19	254.849	.737	.923
VAR00005	70.07	259.343	.589	.925
VAR00006	69.76	257.607	.685	.924
VAR00007	70.10	268.468	.377	.929
VAR00008	69.81	275.603	.068	.931
VAR00009	70.11	271.929	.214	.929
VAR00010	70.04	264.621	.470	.926
VAR00011	70.40	260.359	.627	.924
VAR00012	70.21	257.852	.695	.924
VAR00013	69.96	260.940	.557	.925
VAR00014	70.46	261.382	.583	.925
VAR00015	70.16	254.801	.754	.923
VAR00016	70.13	260.288	.532	.925
VAR00017	69.77	275.048	.082	.931
VAR00018	70.36	258.494	.699	.924
VAR00019	70.07	256.154	.663	.924
VAR00020	70.01	266.449	.375	.927
VAR00021	70.44	261.555	.622	.925
VAR00022	70.16	270.076	.352	.929
VAR00023	70.24	263.085	.460	.926
VAR00024	70.21	267.823	.326	.928
VAR00025	70.07	261.314	.552	.925
VAR00026	70.29	267.511	.338	.928
VAR00027	70.06	261.504	.565	.925
VAR00028	70.14	264.675	.481	.926
VAR00029	70.06	265.069	.467	.926
VAR00030	69.86	266.878	.378	.927
VAR00031	70.31	263.784	.495	.926
VAR00032	70.31	260.190	.614	.925
VAR00033	69.99	254.188	.690	.923

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

VARIABEL PERILAKU AGRESIF (2)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	70	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	70	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.935	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	62.47	245.209	.628	.932
VAR00002	62.69	241.610	.718	.931
VAR00003	62.76	245.230	.681	.932
VAR00004	63.03	242.289	.747	.931
VAR00005	62.91	246.688	.598	.932
VAR00006	62.60	244.881	.699	.931
VAR00007	62.94	256.113	.269	.937
VAR00010	62.89	252.711	.448	.934
VAR00011	63.24	247.607	.640	.932
VAR00012	63.06	245.185	.707	.931
VAR00013	62.80	248.046	.574	.933
VAR00014	63.30	248.503	.600	.933
VAR00015	63.00	242.203	.766	.930
VAR00016	62.97	247.390	.548	.933
VAR00018	63.20	245.757	.714	.931
VAR00019	62.91	243.877	.662	.932
VAR00020	62.86	254.559	.352	.935
VAR00021	63.29	248.961	.628	.932
VAR00022	63.00	258.029	.232	.937
VAR00023	63.09	250.688	.458	.934
VAR00024	63.06	255.591	.313	.936
VAR00025	62.91	248.485	.567	.933
VAR00026	63.13	255.302	.325	.936
VAR00027	62.90	249.801	.538	.933
VAR00028	62.99	252.275	.477	.934
VAR00029	62.90	252.671	.462	.934
VAR00030	62.70	253.952	.392	.935
VAR00031	63.16	252.163	.463	.934
VAR00032	63.16	247.265	.634	.932
VAR00033	62.83	241.477	.705	.931

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

VARIABEL PERILAKU AGRESIF (3)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	70	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	70	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.938	28

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	58.16	228.888	.630	.935
VAR00002	58.37	225.367	.722	.934
VAR00003	58.44	228.424	.701	.935
VAR00004	58.71	225.569	.768	.934
VAR00005	58.60	230.070	.609	.936
VAR00006	58.29	228.207	.715	.934
VAR00010	58.57	236.915	.420	.938
VAR00011	58.93	231.024	.650	.935
VAR00012	58.74	228.947	.706	.935
VAR00013	58.49	231.616	.576	.936
VAR00014	58.99	231.666	.619	.936
VAR00015	58.69	225.349	.792	.933
VAR00016	58.66	230.547	.566	.936
VAR00018	58.89	229.465	.715	.935
VAR00019	58.60	226.939	.687	.935
VAR00020	58.54	238.542	.332	.939
VAR00021	58.97	231.999	.653	.935
VAR00023	58.77	234.469	.450	.938
VAR00024	58.74	239.469	.396	.939
VAR00025	58.60	231.664	.584	.936
VAR00026	58.81	239.603	.393	.939
VAR00027	58.59	234.101	.511	.937
VAR00028	58.67	236.717	.439	.938
VAR00029	58.59	236.565	.446	.938
VAR00030	58.39	237.139	.402	.938
VAR00031	58.84	236.714	.423	.938
VAR00032	58.84	230.743	.642	.935
VAR00033	58.51	224.775	.724	.934

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

VARIABEL INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE (1)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	70	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	70	100.0

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.853	28

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	67.76	112.861	.618	.840
VAR00002	68.03	115.648	.614	.841
VAR00003	67.80	130.595	-.194	.864
VAR00004	67.85	112.911	.697	.838
VAR00005	68.21	124.440	.114	.856
VAR00006	67.27	118.685	.473	.846
VAR00007	68.08	123.615	.186	.853
VAR00008	67.79	115.359	.555	.842
VAR00009	67.85	115.424	.585	.842
VAR00010	68.39	125.267	.090	.856
VAR00011	67.71	117.237	.531	.844
VAR00012	67.88	112.566	.726	.837
VAR00013	67.84	113.028	.637	.839
VAR00014	67.91	131.248	-.228	.865
VAR00015	67.83	117.848	.423	.847
VAR00016	68.59	125.759	.067	.856
VAR00017	67.75	113.381	.703	.838
VAR00018	67.96	116.552	.473	.845
VAR00019	67.53	111.360	.687	.837
VAR00020	68.17	123.307	.165	.855
VAR00021	68.28	124.826	.102	.856
VAR00022	67.97	129.270	-.133	.861
VAR00023	68.16	117.839	.442	.846
VAR00024	67.96	129.931	-.171	.862
VAR00025	68.27	113.144	.573	.841
VAR00026	68.33	121.090	.345	.849
VAR00027	67.97	113.675	.699	.838
VAR00028	67.83	110.713	.684	.837

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

VARIABEL INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE (2)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	70	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	70	100.0

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.924	18

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	44.32	108.302	.685	.918
VAR00002	44.59	111.948	.642	.920
VAR00004	44.41	109.651	.701	.918
VAR00006	43.83	116.145	.429	.924
VAR00008	44.35	111.365	.595	.921
VAR00009	44.41	111.273	.636	.920
VAR00011	44.27	113.414	.566	.921
VAR00012	44.44	108.196	.792	.916
VAR00013	44.40	107.784	.743	.917
VAR00015	44.39	113.375	.486	.923
VAR00017	44.31	110.378	.692	.918
VAR00018	44.52	111.145	.583	.921
VAR00019	44.09	107.167	.738	.917
VAR00023	44.72	116.718	.331	.927
VAR00025	44.83	109.145	.611	.921
VAR00026	44.89	119.178	.261	.927
VAR00027	44.53	110.495	.698	.918
VAR00028	44.39	105.997	.759	.916

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

VARIABEL INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE (3)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	70	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	70	100.0

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.927	17

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	42.17	103.361	.701	.921
VAR00002	42.44	107.088	.652	.923
VAR00004	42.27	105.036	.699	.921
VAR00006	41.68	111.464	.423	.928
VAR00008	42.20	106.432	.609	.924
VAR00009	42.27	106.387	.648	.923
VAR00011	42.12	108.945	.550	.925
VAR00012	42.29	103.588	.792	.919
VAR00013	42.25	103.084	.747	.920
VAR00015	42.24	108.320	.503	.926
VAR00017	42.16	106.001	.675	.922
VAR00018	42.37	106.183	.598	.924
VAR00019	41.95	102.565	.739	.920
VAR00023	42.57	112.761	.386	.931
VAR00025	42.68	104.031	.633	.923
VAR00027	42.39	106.213	.676	.922
VAR00028	42.24	101.374	.762	.919

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN I

UJI NORMALITAS

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
IntensitasGameOnline	150	36	64	50.81	5.072	.204	.198	.347	.394
PerilakuAgresif	150	64	108	88.57	9.993	-.200	.198	-.557	.394
Valid N (listwise)	150								

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN J

UJI LINIEARITAS

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
PerilakuAgresif *	Between Groups	(Combined)	2799.654	23	121.724	1.270	.202
IntensitasGameOnline		Linearity	1798.385	1	1798.385	18.759	.000
		Deviation from Linearity	1001.270	22	45.512	.475	.977
	Within Groups		12079.039	126	95.865		
	Total		14878.693	149			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
PerilakuAgresif *				
IntensitasGameOnline	.348	.121	.434	.188

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN K

UJI HIPOTESIS

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Correlations

		IntensitasGameOnline	PerilakuAgresif
IntensitasGameOnline	Pearson Correlation	1	.348**
	Sig. (2-tailed)		.000
	Sum of Squares and Cross-products	3833.393	2625.627
	Covariance	25.727	17.622
	N	150	150
PerilakuAgresif	Pearson Correlation	.348**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	Sum of Squares and Cross-products	2625.627	14878.693
	Covariance	17.622	99.857
	N	150	150

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

LAMPIRAN L

ANALISIS PER ASPEK

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Correlations

		Perilaku agresif	Perhatian	Penghayatan	Durasi	Frekuensi
Perilaku agresif	Pearson Correlation	1	.222**	.156	.315**	.395**
	Sig. (2-tailed)		.006	.056	.000	.000
	Sum of Squares and Cross-products	14878.693	503.587	409.960	828.907	883.173
	Covariance	99.857	3.380	2.751	5.563	5.927
	N	150	150	150	150	150
Frekuensi	Pearson Correlation	.395**	.435**	.350**	.453**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	Sum of Squares and Cross-products	883.173	148.647	137.740	179.227	335.793
	Covariance	5.927	.998	.924	1.203	2.254
	N	150	150	150	150	150
Lama Waktu	Pearson Correlation	.315**	.514**	.497**	1	.453**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	Sum of Squares and Cross-products	828.907	206.613	230.640	465.493	179.227
	Covariance	5.563	1.387	1.548	3.124	1.203
	N	150	150	150	150	150
Perhatian Penuh	Pearson Correlation	.222**	1	.521**	.514**	.435**
	Sig. (2-tailed)	.006		.000	.000	.000
	Sum of Squares and Cross-products	503.587	347.073	208.620	206.613	148.647
	Covariance	3.380	2.329	1.400	1.387	.998
	N	150	150	150	150	150
Emosi	Pearson Correlation	.156	.521**	1	.497**	.350**
	Sig. (2-tailed)	.056	.000		.000	.000
	Sum of Squares and Cross-products	409.960	208.620	462.060	230.640	137.740
	Covariance	2.751	1.400	3.101	1.548	.924
	N	150	150	150	150	150

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2702.105	4	675.526	8.044	.000 ^b
	Residual	12176.588	145	83.976		
	Total	14878.693	149			

a. Dependent Variable: Perilakuagresif

b. Predictors: (Constant), Frekuensi, Penghayatan, Durasi, Perhatian

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	54.993	7.667		7.172	.000
	Frekuensi	2.152	.583	.323	3.690	.000
	Lama waktu	1.078	.541	.191	1.994	.048
	Perhatian penuh	.087	.630	.013	.138	.091
	Emosi	-.332	.527	-.058	-.629	.031

a. Dependent Variable: Perilakuagresif

LAMPIRAN M

SURAT- SURAT PENELITIAN

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI

كلية علم النفس

FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : B-476E/Un.04/F.VI/PP.00.9/04/2021
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Mohon Izin Try Out Penelitian

Pekanbaru, 23 April 2021

Kepada Yth.

1. Warnet di Kecamatan Marpoyan Damai
 2. Warnet di Kecamatan Sukajadi
 3. Warnet di Kecamatan Bukit Raya
 4. Warnet di Kecamatan Tampan
- (Data Nama Warnet Terlampir)
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : Anggita Rokaya. N
NIM : 11461203713
Tempat Tgl.Lahir : Jambi/ 20 November 1996
Jurusan : Psikologi S1
Semester : XIV (Empat Belas)

ditugaskan untuk melakukan try out penelitian di tempat Bapak/Ibu guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsi/ tesis, yaitu:

"Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Remaja Awal Kota Pekanbaru".

Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberi izin try out yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsi/ tesisnya.

Atas perkenan dan kerjasama bapak/ibu, kami mengucapkan terima kasih.



Wassalam.
Dekan,

Prof. Dr. Hairunas, M.Ag
NIP. 19720828 200604 1 002

Disamping Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Penelitian hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Penelitian tidak mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI

كلية علم النفس

FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : B-426E/Un.04/F.VI/PP.00.9/04/2021
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Mohon Izin Pra Riset

Pekanbaru, 06 April 2021

Kepada Yth.

1. Warnet di Kecamatan Marpoyan Damai
 2. Warnet di Kecamatan Sukajadi
 3. Warnet di Kecamatan Bukit Raya
 4. Warnet di Kecamatan Tampan
- (Nama Warnet Terlampir)
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : Anggita Rokaya. N
NIM : 11461203713
Jurusan : Psikologi S1
Semester : XIV (Empat Belas)

ditugaskan untuk melakukan Pra Riset penelitian di tempat Saudara guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsi/ tesis, yaitu:

"Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Remaja Awal Kota Pekanbaru".

untuk itu kami mohon Saudara berkenan memberi izin riset yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsi/ tesisnya.

Atas perkenan dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Dr. H. Yasmarruddin Bardansyah, Lc., M.A.
NIP. 19690713 200312 1 004

Surat Kuasa
Nomor: B-734/Un.04/F.VI/PP.00.9/04/2021

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

Diundungi Undang-Undang

UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
كلية علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : B-686E/Un.04/F.VI/PP.00.9/07/2021
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Mohon Izin Riset

Pekanbaru, 12 Juli 2021

Kepada Yth.

1. Owner Warnet di Kecamatan Marpoyan Damai
2. Owner Warnet di Kecamatan Sukajadi
3. Owner Warnet di Kecamatan Bukit Raya
4. Owner Warnet di Kecamatan Tampan Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : Anggita Rokaya. N
NIM : 11461203713
Jurusan : Psikologi S1
Semester : XIV (Empat Belas)

ditugaskan untuk melakukan riset penelitian di tempat Saudara guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsi/ tesis, yaitu:

"Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Remaja Awal Kota Pekanbaru".

untuk itu kami mohon Saudara berkenan memberi izin riset yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsi/ tesisnya.

Atas perkenan dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Wassalam.

Dekan

Dr. Kusnadi, M.Pd

NIP. 19671212 199503 1 001

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.